MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

ABRA JÁ SUA FRANQUIA

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

CONTATO NO BRASIL:

TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

CONTATO NO JAPÃO:

TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO
PARUFA 301 T 4380-61

INTERNET: www.progames.com.br E-MAIL progames@franchising.com.br

NÚMERO 76

GAMERS
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 – Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3966-3166
Fax: (0**11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-Mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal: 16.381
CEP 02599-970 São Paulo – SP

EDITORA ESCALA

Diretores: Hercílio de Lourenzi
Produção: Mário Florêncio Cuesta
Coordenação e Avelino Grassi
Gerência Editorial: Wilson Benvenutti
Assistente Editorial: Alessandra de Campos Jorge
Produção e serviços: Jamil de Almeida • Nilson Luís Festa
Circulação: Zildete da Silva
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao leitor: atendimento@escala.com.br
Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro, Liliane Mendes Portelo
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais • Luís Eduardo S. Marcelino • Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Avelino Grassi, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Jorge Mann, Mário Camara, Marcos Moraes, Genésio de Souza, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schimidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Victor Rebelo, Wilson Benvenutti.
Números atrasados: (0**11) 266-3166
Impressão e acabamento: Oceano Indústria Gráfica - Tel: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 – Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3641-0444
Fax: (0**11) 3641-0448
Internet: www.progames.com.br
E-Mail: franchising@progames.com.br

REVISTA GAMERS

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Gerente Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coordenação Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza • Homero Letonai • Gilsomar R. do Livramento • José Donizete de Paula • Leonardo Emerson de Souza • Rodrigo M. Diniz • Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coordenação de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641-0448

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

A SUA RESPOSTA

EDITORIAL

Finalmente começam a chegar as cartas em resposta às nossas mudanças, aplicadas a partir da edição 72 – é claro que, quando você estiver com esta edição em mãos, nós já estaremos produzindo algumas edições à frente.

Em primeiro lugar, como prometido (se não prometido, pelo menos indicado), trazemos finalmente a nova Ficha de Avaliação. Pode parecer algo secundário, mas é uma novidade que afetará, obviamente, todos os nossos Reviews. Foi com a idéia de inovar, abandonar conceitos ultrapassados, buscar novas tendências e trazer mais informação que produzimos esta nova Ficha de Avaliação. Ela está ainda mais organizada que a anterior e também traz mais informações em quesitos muito mais importantes e abrangentes. Para começar, enquanto antes indicávamos apenas a produtora de um game, agora você poderá conhecer também a empresa que o desenvolveu. Nesta era de modernização e expansão da Internet, vimos a necessidade de acrescentar ainda o web site de cada game, para que os internautas de plantão possam obter o conteúdo digital sobre cada título na rede. O esquema de notas também mudou; apenas dois quesitos básicos permaneceram intactos: Gráficos e Som. Controle, Inovação e Diversão dão lugar a três outros quesitos muito mais abrangentes: Jogabilidade, Durabilidade e Acabamento. O primeiro, além de integrar o Controle, avalia detalhes como a influência da câmera em alguns games, se a interface utilizada é amigável ou não, a eficiência do sistema de jogo e aspectos relacionados. A Durabilidade é uma evolução do quesito Diversão, pois ele indica não apenas o quanto um game é divertido, mas por quanto tempo. Já o quesito Acabamento avalia o capricho, o esmero, o cuidado que a softhouse teve ao desenvolver o game (o que inclui a Inovação). Os Prós e Contras continuam presentes e finalizam o conteúdo da nova Ficha de Avaliação.

O Espaço do Leitor beneficiou-se das cartas que começam a chegar em resposta à nova fase da Gamers. Com isso, temos novas opiniões e também muitos leitores participando das novas seções: Correio e Debate. A tendência agora é que estas seções comecem a se expandir e enriquecer com as cartas que estão chegando em número cada vez maior.

Mas esta edição não se resume apenas em cartas e uma nova Ficha de Avaliação, já que a remessa de novidades começa a ficar mais refinada com a chegada de final de ano (as coisas prometem bombar seu final de ano com bons jogos). Você poderá conferir Previews de qualidade (DoA2: Hardcore e Alien Front Online são apenas dois exemplos), as últimas notícias (como os personagens secretos de Capcom VS SNK e o novo RPG da Namco para PS2) e as datas de lançamentos em Game News.

"...estamos caminhando para frente; um passo de cada vez mas sem parar"

O sucesso dos jogos que estão chegando em Game Ranking, Reviews, incluindo a versão americana de Chrono Cross e Turok 3 para Game Boy Color, uma tonelada de truques e códigos na seção Pró Dicas e também relembrar os tempos de Chrono Trigger em Nostalgia.

Como você pode ver, estamos caminhando para frente; um passo de cada vez mas sem parar. Continue nos escrevendo para que a Gamers fique cada vez mais "a sua cara". Abra a revista e até a próxima.

OS REDATORES

ERRAMOS

Felizmente, nesta edição não há grandes calamidades a se corrigir, apenas as costumeiras falhas que apareceram na Gamers Nº75. Comecemos pelo Índice, na página 05: ● na lista de sub-seções do Espaço do Leitor, faltou a presença da Seção Noiado! na página 15; ● já na lista dos games, Sno-Cross Championship Racing apareceu como um game de PlayStation2, quando na realidade ele é um game do PlayStation comum; ● ainda no Índice, também na página 05, as fotos dos três games – SimCity 64, Virtua Athlete 2000 e MagForce Racing – saíram com o número de página 56 (que na verdade é onde começa a Pró Dicas), sendo que o certo é 36, 22 e 24 respectivamente. ● Passando para o Game Ranking, na página 18, o game Mario Tennis 64, presente na primeira colocação do Top 30 japonês, não era um game novo, pois permanecia desde a edição anterior – devendo, portanto, trazer a indicação "! (01)" ao invés de "Novo". ● Pulemos para os Reviews, onde, logo na Apresentação, página 20, o game Sno-Cross Championship Racing novamente aparece como sendo de PlayStation2 na relação de jogo, sendo, na realidade, um game de PlayStation. ● MagForce Racing para Dreamcast, na página 24, teve a "Rave" como produtora na Ficha de Avaliação; o correto é "Crave". ● Seaman, página 28, foi avaliado a partir da recente versão americana, não a japonesa como indicava a Ficha de Avaliação. ● Para Nintendo 64, Daikatana, na página 30, é produzido pela Ke<u>m</u>co e não Ke<u>n</u>co (como foi indicado na Ficha). ● A chamada de Rally Challenge 2000 ("O pessoal da Acclaim deveria tentar produzir um game Nascar"), na página 32, foi a mesma que já havia saído no Review de ECW Hardcore Revolution para Dreamcast na edição 74. ● SimCity 64, na página 36, também trouxe algo da matéria de ECW: a Ficha de Avaliação; nesta, apenas o nome do game, o sistema e a nacionalidade estavam corretos – o resto é: Nintendo, 64DD, Simulador, 1 Jogador, Gráfico:2.1, Som:3.2, Controle:2.3, Inovação:4.2, Diversão:3.4 e Média Final:3.0. ● Ainda em SimCity 64, o texto continha o trecho "a versão em CD", quando sabemos que o game é em disco para 64DD. ● Sno-Cross Championship Racing, na página 38, que não é de PlayStation2, é produzido pela Crave (a Ficha de Avaliação não indicava). ● Por fim, em Final Fantasy IX, página 52, houve alguns erros sobre os personagens: o personagem principal é Zidane Tribal, não Puckish Zidane; Freija não é um dragão, mas sim um<u>a</u> Dragoon; Eiko é uma garot<u>a</u> e o termo para os monstros invocáveis é <u>S</u>acred Beasts.

Disk Banca: Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados de publicações da Editora Escala enquanto houver em estoque.

Assinaturas: A Editora Escala apoia totalmente o jornaleiro, por isso não trabalha com assinaturas.

Observação Importante: O estúdio que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

GAMERS

ANO VII - NÚMERO 76

Muita ação e estratégia no Dreamcast

Hidden And Dangerous Página 42

GAME NEWS

Página 07

Confira o que está por vir: previews, notícias e lista de lançamentos

36 Capcom VS SNK

Saiba mais sobre o game de luta mais esperado do milênio!

ESPAÇO DO LEITOR — Página 24

O seu canal de comunicação: dúvidas, críticas, polêmicas, desenhos...

GAME RANKING — Página 32

Variados rankings dos games preferidos nos Estados Unidos e Japão

REVIEWS — Página 34

Avaliações dos games que estão pintando para todos os sistemas

DREAMCAST — Página 36

GAME BOY COLOR — Página 48

NEOGEO POCKET COLOR — Página 52

PLAYSTATION 2 — Página 54

PLAYSTATION — Página 56

PC — Página 62

PRÓ DICAS — Página 66

Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

FLASH BACK — Página 79

Lembrança dos games que se foram e deixaram muitas saudades

Desta vez vamos relembrar um dos clássicos do RPG para SNES

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: R-G 53
Cada R$ 2,90

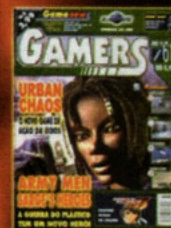
Cód.: R-G 54
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 55
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 56
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 57
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 58
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 59
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 60
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 61
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 62
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 63
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 64
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 65
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 66
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 67
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 68
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 69
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 70
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 71
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 72
Cada R$ 3,80

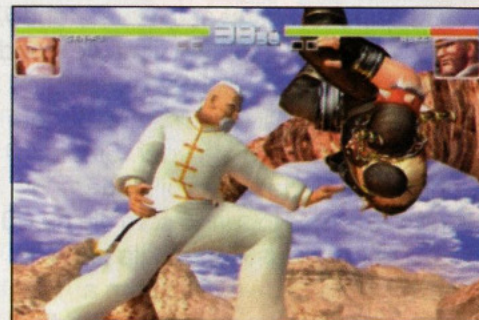
COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-G 53 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 54 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 55 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 56 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 57 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 58 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 59 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 60 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 61 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 62 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 63 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 64 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 65 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 66 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 67 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 68 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 69 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 70 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 71 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 72 - Cada R$ 3,80 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166
ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

Dead or Alive 2, originalmente feito para o hardware Naomi da Sega, viu uma mistura estranha de lançamentos para consoles caseiros. Uma versão do Dreamcast foi lançada apenas nos EUA, enquanto a versão do PS2, quase idêntica ao do DC só foi lançada no Japão. A estratégia por trás disso era bem clara. O DC era uma plataforma mais viável nos EUA, enquanto O PS2 era mais bem quisto no Japão. Mas os americanos ficaram sem reação quando a Tecmo não anunciou nada na E3 deste ano sobre uma versão americana para o PS2. Mas este anúncio chegaria um pouco atrasado. Isso e alguns comentários de que a Tecmo estava abandonando o PS2, indo para o X-Box da Microsoft ou outra plataforma da próxima geração. Mas parece que este não é o caso, uma versão americana de Dead or Alive 2 americana para o PS2 já foi anunciada para o final do ano de 2000, chamada de DOA2: Hardcore.

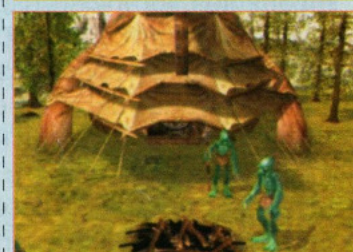
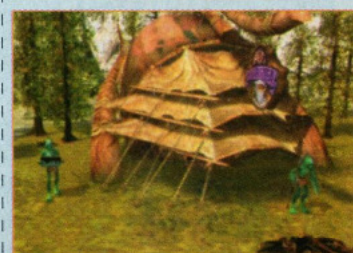
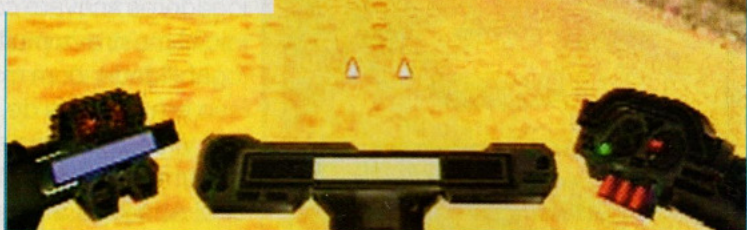
Baseada em uma nova engine de gráficos, Hardcore vai ter novos modos de jogo, novos estágios, novas roupas e novos segredos. As histórias dos personagens serão contadas por novas cenas animadas. Como o projeto Ninja Gaiden ainda está distante no horizonte, o Team Ninja vai ter bastante tempo para gastar com DOA2 Hardcore. Será legal ver novas mudanças no jogo, pois as outras versões a japonesa do PS2 e a do DC parecia que o Team Ninja nunca tinha gastado algum tempo para deixar o jogo ainda melhor. As técnicas de reversos mudaram bastante do arcade para os consoles e parece que mudanças futuras serão feitas nesta nova versão. Ainda é tudo vago neste ponto, mas estamos esperando que a Tecmo revele mais detalhes. DOA2: Hardcore não vai ser lançado junto com o PS2 mas vai chegar neste ano, esperamos jogar no Natal.

Será que a EA vai conseguir fugir à regra dos jogos de kart com este game? Aparentemente sim. Estamos felizes em dizer que a EA deu a oportunidade aos jogadores de controlar os seus carros favoritos dos filmes de Bond e sair em alta velocidade por várias pistas do mundo e é claro, sempre usando as parafernálias de 007. Nem é preciso dizer que 007 Racer está prometendo. Se você conhece algum filme de Bond então já deve conhecer seus veículos de alta velocidade. Carros que podem atirar, usar turbo e até voar. Sim este jogo tem grandes possibilidades. Comprovamos jogando com ele na E3. A EA estava mostrando pela primeira vez o seu jogo de carros com a licença de Bond e era muito divertido. E apenas em seus estágios iniciais, o jogo já permite que você escolha vários carros de Bond e saia pelas ruas liquidando os objetos pela frente em cenários conhecidos dos filmes. Usando vários carros de 19 filmes diferentes de Bond, a Eutechnyx está construindo os carros com muita perfeição e o que é melhor, cheios de armas. O arsenal maravilhoso feito por "Q Branch" inclui mísseis aéreos, metralhadoras, minas e janelas a prova de balas. Um aspecto muito interessante é que os carros foram construídos com um sistema de física de quatro pontos, onde o carro pode sair do chão e é claro terá danos visuais mais reais.

E em último lugar, para honrar o nosso famoso espião você vai dirigir em lugares como a América do Sul, Amsterdam, Monte Carlo e Nova Iorque. Este jogo era descrito como a versão de Bond de Twisted Metal, mas parece mais com Goldeneye com rodas. O demo permitiu que a gente jogasse com Aston Martin e com muitos carros clássicos. 007 Racing vai ter 15 fases. As missões das fases são bem variadas, com perseguições, evasões e defesas e alguns momentos inesquecíveis dos 19 filmes de Bond. Quem você vai encontrar? Você vai receber a ajuda de Q e vai enfrentar inimigos clássicos como Oddjob e Jaws, dentre outros.

No demo que jogamos as estradas estavam cheias de obstáculos que tínhamos que evitar, como explosivos e rachaduras, tinha também alguns itens interessantes, assim como inimigos (um tanque de guerra enorme) e outros carros. Na E3 ele era bem precário visualmente, mas nada que alguns meses resolvam, a EA também revelou que vai ter um modo de multiplayer, mas falou pouco disso e prometeu revelar mais detalhes em pouco tempo. O jogo realmente o coloca em um clima de espionagem. Estamos loucos para jogar de novo o mais breve possível. O jogo é muito mais divertido do que parece.

Como todos os outros jogos de PS2, a primeira coisa que notamos no vídeo do demo do game foi o tamanho de cada fase. É como se agora os produtores pudessem fazer mundos inteiros. As fases internas são bem grandes e as fases abertas eram simplesmente impressionantes. Apenas ao ver as fases este jogo já pareceu grande, intenso e intrigante. Tanto Abe quanto Munch dava para ser escolhido no demo. Os jogadores podiam simplesmente mudar entre os dois apertando R2 (o jogo usa tanto o direcional analógico quanto o normal. Não havia nada para se fazer, mas os jogadores ficavam correndo pelo mundo. O design inicial mostrava muitas adaptações boas de jogabilidade, com muitos power ups novos e tudo isso em gráficos de cair o queixo. As duas fases que vimos era uma aberta e enorme como de costume e outra fechada parecendo a refinaria na qual Abe joga Slig pela janela. As fases parecem desenhos e elas realmente estão maravilhosas. Os novos tipos de power-ups eram clássicas criações de Oddworld. Ao invés de pegar Power-ups colocados aleatóricamente nas fases, Abe ou Munch podem encontrar máquinas de vendas. Em cada máquina de venda tem um tipo de suco que afeta em algo no seu personagem. Por exemplo, tomar a bebida da máquina expressa, vai fazer com que Abe ou Munch corra o dobro de sua velocidade normal. E o botão Mad Catz Turbo faz com que Abe vire o novo The Flesh. Ou então coma um pedaço de chiclete (bubblegum) da máquina de chicletes e Abe vai ficar pingando e ricocheteando nas paredes como uma bola de pingue-pongue.

Um novo sistema de câmera está sendo trabalhado no momento. A câmera fica em uma posição isométrica. Mas quando Abe ou Munch andam para frente a câmera se aproxima para uma visão confortável porém ainda distante. Este sistema de câmera poderia acabar com o enjôo que alguns jogadores sentem ao jogar games em primeira pessoa. E os jogadores também podem olhar pelos olhos de Abe ou Munch. No demo o encontro foi bem rápido, mas neste momento os produtores estão trabalhando duro para trazer a experiência desejada. Os representantes de Oddworld disseram que os programadores esperam

ultrapassar alguns problemas que os outros produtores estão enfrentando com o PS2. Não é provável que Munch's Odysse saia no lançamento do PS2 (26 de Outubro de 2000 nos EUA e Europa), de acordo com o que os representantes disseram "o jogo está previsto para após o lançamento do PS2, na temporada de férias." Bem, teremos mais para falar deste belo jogo em um futuro próximo.

O vídeo de Gun Griffon do PS2 chegou em nossas mãos e devemos falar: é Gun Griffon. Para vocês que nunca tiveram um Saturn devemos falar que isso é bom. Gun Griffon Blaze pode não ser o jogo mais belo do sistema, mas entrega o melhor que podemos esperar do jogo de ação de mechs da Game Arts: controle intuitivo, missões inteligentes e muita velocidade. Em uma era onde a framerate é sacrificada para a qualidade de visual, a Game Arts resolveu fazer um jogo com gráficos medianos e ação corrida. Os modelos de polígonos e texturas não são os melhores, a não ser os mechs maiores e alguns cenários importantes. As árvores são bem finas e se olhar de um certo ângulo, alguns prédios parecem apenas caixas e as texturas da água deixam a desejar. Há efeitos legais de explosão e cinzas e você pode explodir quase o cenário inteiro, que tem muitos detalhes, adicionando ainda mais para o design bem feito das missões.

Como seu antecessor, GGB é totalmente voltado para as missões, trazendo objetivos diferentes em cada uma delas. No Cabo Canaveral, você entra na missão básica de encontrar e destruir, acabando com outros inimigos. Há também missões de defesa, como na Ucrânia, que lembram algumas missões do Gun Griffon original. Você deve defender uma pequena cidade dos atacantes que atacam em todas as direções. Antes de cada missão, você pode customizar o seu mech do jeito que quiser, melhorando as armas, determinando a velocidade e outros atributos. O canhão clássico assim como as granadas ainda estão disponíveis, mas pode usar armas extra como mísseis teleguiados, metralhadoras e shotguns. Mas o poder de fogo é apenas metade do que precisa para ser bom no jogo, pois você deve também aprender a manusear o seu mech. Os controles parecem um pouco complicados, mas não tão difíceis de se aprender, especialmente se tiver experiência com os jogos de tiro em primeira pessoa. O direcional analógico o move e o outro move a sua mira, então é bem fácil andar em volta do oponente sem parar de mirar no indivíduo. Os Jump Jets do original ainda estão disponíveis, então você pode sair voando e acabar com seus inimigos de cima. Quando está parado o ▲, oferece um belo modo Sniper, onde amplia a imagem. Gun Griffon Blaze ainda não tem um publicador original americano (rumores incluem Capcom, Ubi Soft e Working Designs), mas claramente merece um lançamento americano. É um jogo muito bom que oferece uma ação mais rápida do que o outro simulador de mechs do PS2, Armored Core 2. Se houver alguma justiça, espere ver este jogo no lançamento do console nos EUA.

PODII é um jogo de corrida para o Dreamcast que tem uma trama e história mais legal do que o seu game anterior. O POD é um vírus alienígena que muda tanto as matérias orgânicas quanto as inorgânicas, em entidades alienígenas vivas que espalha ainda mais o vírus. Você joga como um dos cientistas da pequena colônia de Demethra em um planeta distante. Os veículos infectados pelo POD estão soltos pelo planeta inteiro, espalhando ainda mais o vírus e para salvar o planeta você vai ter que correr contra eles em uma série de corridas alucinantes. POD II é mais do que um jogo simples. Ele tem caminhos interativos, atalhos enormes, armas, power-ups e até inimigos na pista. Você ainda vai estar correndo de um ponto para o outro o mais rápido possível, mas vai estar atirando em veículos aliens, mutantes enormes e outros obstáculos. Ao todo haverão oito veículos e dez pistas originais para correr. Devido a natureza mutante do POD, tudo no jogo vai ter um visual alien e nada fica o mesmo. Todos os veículos, até o seu, vai mudar para algo diferente. Com esta mudança vem novas características e habilidades. Adicionalmente, os inimigos da pista também estarão mudando, oferecendo muita interação para as pistas.

Os gráficos do jogo são belos. O jogo usa muitas texturas e cores brilhantes, o que dá ao ambiente um visual bem diferente. Mas a melhor parte do jogo é de como ele é rápido, este game é muito rápido mesmo. Os veículos mutantes passam pelas curvas em uma velocidade incrível e uma framerate de tirar o fôlego. Como o som ainda estava em seus estágios iniciais, não podemos falar muita coisa. A Ubi Soft não falou muito sobre os modos do jogo, exceto que com certeza haverão modos de múltiplos jogadores. A versão original do PC, POD, tinha muitos modos de internet, que variavam de dar downloads de carros e pistas. Esperamos ver uma destas opções no Dreamcast, em POD II.

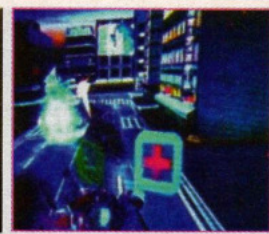
O jogo vai chegar às lojas em Setembro e com sorte teremos uma versão completa antes disso. Se POD II trouxer o que promete, poderemos ter mais um clássico para a biblioteca do DC.

Vamos encarar isso, nós somos fãs de futebol. E devemos dizer que se um jogador fizesse um gol contra na Copa do Mundo ficaríamos muito furiosos e falaríamos algo mal dele em uma roda com os amigos no outro dia do jogo. Xingá-lo no momento que isso acontecer, ou jurá-lo de morte não são nossas alternativas e mesmo gostando muito deste esporte mais famoso do mundo, gostaríamos de dividir com vocês este game da série mais popular da Konami, Live World Soccer 2000 para o Playstation 2. Produzida pela Konami Computer Entertainment Osaka (KCEO), os mesmos responsáveis por Perfect Strike da Konami que foram lançados como International Superstar Soccer para o Nintendo 64 nos EUA. E para evitar confusão, este departamento não é o mesmo que fez Winning Eleven, que são conhecidos como ISS Pro Evolution e ESPN MLS Game Night nos EUA. Estes jogos foram produzidos pela Konami Computer Entertainment Tokyo (KCET). A primeira coisa que todos percebem ao ligar o jogo é que não é FIFA. Isso em termos de gráficos, personagens e framerate, o FIFA para o PS2 acaba com o jogo da Konami. Se o slowdown do FIFA era chato, prepare-se para perder a sanidade com este jogo. A animação do jogo está muito melhor que o demo que vimos, mas parece que isso custou a framerate do jogo, a qual não tinha problemas no demo. Isso e a mancada da licença do jogo que é encontrada em FIFA (parece ter apenas a licença da JFA e JOC) são as únicas áreas que este jogo é inferior da FIFA. Em termos de representar o futebol, este jogo parece ser o melhor. Em primeiro lugar a velocidade do jogo assim como dos jogadores são muito melhores do que o da FIFA. Os jogadores recebem o controle total, passando por coisas simples como ângulo e força. O tempo que o

jogador segurar o ▲, determina a altura do chute e o direcional determina o ângulo. E isso influi muito mesmo no jogo. E os jogadores podem até colocar efeito na bola, apertando L2 e colocando para a direção desejada depois de chutar a bola.

Além dos chutes, os jogadores podem fazer muitos movimentos do futebol de verdade, carrinhos, fazer embaixadas, cruzamentos, cabeçadas, bicicletas e muito mais. O passe pode ser feito para um jogador específico ou manualmente na direção que o jogador está virado. Os passes são muito mais bem feitos neste jogo do que nos jogos da FIFA. A inteligência artificial do computador também parece estar melhorada neste jogo. Depois de ficar jogando por 12 horas ficou claro de que o jogo é muito mais desafiador do que FIFA. Diferente de FIFA onde é fácil vencer times como Brasil, Alemanha ou Argentina em qualquer dificuldade, vencer estes países na dificuldade mediana é uma tarefa difícil neste game. Mesmo não tendo a licença oficial e não ter o visual de FIFA Soccer World Championship, o Live World Soccer 2000 da Konami parece ter o que é necessário para competir com o monstro da EA. Os jogadores que estiverem procurando um jogo estilo arcade com uma ação bem rápida e com uma jogabilidade sem igual devem procurar Live World Soccer 2000. E por outro lado, o jogador que estiver mais preocupado com a licença e gráficos devem ficar com o velho FIFA.

ALIEN FRONT ONLINE

Sega / Wow
Ação - N/D
Sem previsão de lançamento
EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Os aliens chegaram. E não foi apenas no Japão. Sim meus amigos eles estão bombardeando todos os lugares e estamos em uma guerra que determina não apenas quem vai dominar a Terra, mas provavelmente o Universo também. O Alien Front Online da Sega está sendo testado em vários lugares dos EUA e a **Gamers** conseguiu dar uma olhada no vídeo do game. No vídeo podemos ver que talvez este seja um dos jogos que vai permitir que um console caseiro jogue online com um jogador do arcade na primeira vez na história dos games.

Produzido pela WOW, o mesmo grupo que produziu Giant Gram 2000, Alien Front o coloca encarregado do exército da Terra, acabando com todos os aliens malditos, ou encarnar os próprios invasores, para acabar com os humanos e os aliens traidores. Independente do lado que escolher, o jogo é o mesmo. Acabe com todos os veículos do inimigos antes que eles acabem com você.

As unidades individuais que pode escolher para controlar variam bastante. Do lado do exército por exemplo há três tanques diferentes, o M1A1 Abrams, o Merkaya e o M-109. A diferença entre eles é óbvia, da aparência física, até as armas que são diferentes e tem também a velocidade. As diferenças entre os veículos Aliens são ainda maiores. O Hover Craft e o bípede são velozes, mas o veículo que parece uma aranha é bem lento e poderoso. O controle destes titãs é a metade da diversão do jogo. A unidade do arcade que vimos pelo vídeo tinha uma cadeira e todo o controle personalizado, igual ao de um jogo de carro. Você recebe o botão de mudança de visão, o volante e os pedais para andar para frente ou para trás. No volante há botões para andar para a esquerda e direita e há os botões de tiro. A Wow fez o controle bem intuitivo. Você realmente sente que está controlando uma enorme besta de milhões de toneladas e o melhor de tudo é que você não fica preso nos objetos. Uma coisa surpreendente considerando a complexidade das fases. Vimos três estágios, Tokyo é uma área urbana de noite que há até uma estação de metrô. Washington DC tem tudo a Casa Branca, o Capitol Building e os monumentos de Lincoln e Washington. A única diferença é que os aliens a invadiram e ela está um caos. E finalmente há a área das ruínas que é perto de uma praia. Você vai estar cercado por barcos e lanchas e é claro o grande oceano. E cada estágio é rico em detalhes, com muitas esquinas para você testar suas habilidades. As fases são realmente um dos pontos mais brilhantes do jogo. São grandes e com muitos detalhes. E o melhor de tudo é que parece que você pode destruir cada coisa que você vê na tela. Podem nós chamar de loucos, mas ver a Casa Branca pegando fogo foi muito engraçado. E toda esta destruição o leva para setores secretos também, enquanto acaba com o monumento de Lincon você pode até encontrar um Power up e é claro tudo isso você pode fazer enquanto esmaga os humanos e destrói seus carros. E graças a inclusão do jogo online, você não vai estar sozinho. O jogo promete um jogo online de até quatro jogadores e podendo unir os jogadores de arcade com os de Dreamcast. É claro que a versão do Dreamcast ainda não saiu, e o lugar onde o game estava, havia apenas uma máquina então não deu para ver, mas este já parece um título perfeito para ser Online, especialmente para um console caseiro.

Há também um microfone na máquina que você pode até conversar com a sua tropa enquanto combate os inimigos. E enquanto joga o game esta característica não ajuda muito, mas foi uma tentativa inovadora. Não temos certeza de quando este jogo vai estar disponível para o arcade e o Dreamcast. Mas levando em consideração de que este jogo vai ser online, então ele será grande, grande como uma invasão alienígena.

Um jogo feito nos céus, é este jogo, um casamento dos melhores títulos já criados pela Konami. Não tem nada a ver com Metal Gear e nem Castlevania, ou Contra ou Rocket Knight Adventures. Não, este jogo traz coisas ainda mais maravilhosas. Tokimeki Memorial 2 Substories ~Dancing Summer Vacation~ é uma mistura de dois poderes incríveis: Metade simulador de relacionamentos e metade jogo de dança. Isso é que chamamos de entreterimento.

Dancing Summer Vacation é um tipo de add-on para o Tokimeki Memorial 2, a seqüência de Tokimeki Memorial, o simulador de namoro. Este jogo conta um breve período da vida de nosso herói conquistador e as garotas que o rodeiam, neste caso, uma viagem de verão, na qual Dance Dance Revolution se torna um fator significante. Por que perguntar por que, quando o jogo inclui um mini game DDR, com um suporte para a peripécia do jogo? O jogo também caracteriza a volta das beldades de Tokimemo, a charmosa Asahina Yuko (ela não é uma Mio, mas também não é feia). Aqui vai a lista completa dos personagens:

- Hinomoto Hikari
- Akai Homura
- Minaduki Kotoko
- Sakura Kaedeko
- Kotobuki Miyuki
- Ichimonji Akane
- Yae Kaori
- Shirayuki Maho
- Shirayuki Miho
- Sakaki Takumi

Tente ganhar seus corações se quiser, mas provavelmente estará muito ocupado dançando. O mini game de dança vai ter 9 músicas de Tokimemo para você arrasar mesmo que as fotos mostrem apenas 7. Isso será mais do que o bastante para você dar uma de Casa Nova ou Michael Flatley. Mesmo que tenha sido adiado de seu lançamento em Agosto, o jogo está agora previsto para Setembro, mas até lá ainda traremos mais novidades deste super jogo de namoro com dança.

A UbiSoft tem sido ocupada com um suporte para o Dreamcast. Eles deram para nós boas horas com o sistema com Rayman 2, mas irão lançar cerca de 15 títulos para o console até o final do ano de 2001 e parecem estar querendo explorar as capacidades online do aparelho. Um dos títulos que estamos muito entusiasmados, é a seqüência para o Speed Devils que fez muito sucesso. A Ubi está trabalhando duro neste clássico e espera trazer um dos primeiros títulos com opção de Internet. Mas o que vai separá-lo do resto? Bem, Speed Devils Online vai ter novos carros e pistas para você pegar, assim como novas opções para manter as coisas interessantes. Vamos começar com os carros.

O jogo vai oferecer um total de 22 veículos, 11 já foram vistos antes e a outra metade vai adicionar muito para a experiência de SD. Diferente dos modelos clássicos do original, os novos carros serão mais futuristas, que vai rivalizar até os carros reais. E como pode ver pelas fotos, vai ser ANIMAL! E como dissemos antes, a corrida vai ser familiar, pois o jogo vai ter 7 pistas do jogo original e uma pista nova, assim como múltiplas condições de tempo que afetam cada pista. Isso significa que todos os atalhos e efeitos da natureza que você conhece vão vir com força total neste jogo, aperte bem o cinto de segurança. Mas é claro que a Ubi não vai fazer uma versão remix do jogo anterior apenas para ganhar dinheiro. O jogo também vai tirar vantagem de tudo o que a SegaNet tem para oferecer. O jogo vai permitir que cinco jogadores disputem em uma corrida alucinante de qualquer lugar do mundo. E como o original, as apostas vão fazer grande parte do jogo, pois você vai ter que conseguir dinheiro de algum modo para comprar novos pneus, nitros e muitas outras coisas. Mas a Ubi não planeja parar por aqui. Os usuários também poderão usar a opção "Creat Personas" onde você vai poder colocar suas características e até entrar no Hall of Fame online Isso deverá ser o bastante para os usuários de DC famintos por jogos online. Também haverão muitas coisas offline para você aproveitar, pois o jogo vai oferecer três modos de jogo distintos. Ainda não temos detalhes completos, mas pode apostar em Time Trials, Arcade Racing e algum tipo de torneio, como no original. Teremos mais detalhes em breve, mas até lá aproveite as nossas fotos.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION2

REISELIED: EPHEMERAL FANTASIA

Konami

RPG - N/D

Previsto para algum mês de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Quando o nome Konami é mencionado, muitos jogadores vão se lembrar dos melhores jogos de ação que já foram criados. A Konami é responsável pelos clássicos como Metal Gear Solid, os jogos 2D de Castlevania e os jogos Contra. Muitos destes jogos de ação são considerados os melhores por alguns jogadores. Mesmo que estes jogos de ação sejam o forte da Konami, ela também lançou alguns jogos de RPG muito legais como Suikoden I, II e Vandal Hearts I e II. Baseado na qualidade destes quatro títulos, não é surpresa que a companhia lance um jogo para o PS2, chamado Reiselied ("Viagem do som" em alemão), é um dos jogos mais intrigantes do sistema. A maioria dos falatórios do jogo envolvem o realismo. A meta da Konami é fazer o RPG mais realista já criado pelo homem. Onde o realismo se encaixa e dizem que ele é completamente em tempo real. Por exemplo, quando o jogador está andando no mapa do mundo e entra em uma cidade, não haverá loading time, a câmera simplesmente vai mudar para a cidade. E além do mais o jogo é em Real Time. O que isso significa é que o tempo do dia é um fator essencial. Os jogadores podem olhar nos relógios e mudar o tempo em tempo real. O que faz disso interessante, é que todo o jogo move em tempo real. Por exemplo, certos eventos do jogo vão ocorrer apenas em certos locais e em certas horas do dia. Se passar do tempo poderá não encontrar certos personagens.

O sistema de batalha do jogo contém as seguintes opções: Special Ability, Magic, Item, Posture e Run. Até agora não sabemos o que a Posture vai fazer, mas o resto nem precisamos explicar. O jogo também usa um "Action Counter System" o qual é mostrado durante as batalhas no topo da tela, em barras vermelhas. As barras diminuem enquanto a ação acontece. Parece que vai ser parecido com o Stamina Meter do Chrono Cross.

A história fala de um jovem aventureiro, músico e ladrão com o nome de Mouse, o qual leva uma vida bem solitária. Um dia, ele visitou a ilha do Island of Eternal Summer, por um personagem chamado Panduri. Mouse aceita o convite e vai para a ilha e encontra Zeharupolis, o qual quer que Mouse faça uma música de cerimônia para o seu casamento com a Princesa Loreiyu. Mais tarde Mouse descobre que a princesa não está muito feliz com o casamento e quer saber por que. É aí que a aventura começa. Aqui vai uma pequena explicação dos personagens do jogo.

Mouse: Um músico andarilho que também é um ladrão. Ele se aventura por muitos lugares no mundo sempre tocando seus instrumentos.

Rumi: Uma garota misteriosa. Ela ama o demônio e o serve. No entanto ela descobre o lado ruim de seu mestre e resolve se unir a Mouse.

Reiselied é um RPG ambicioso e está previsto para o Playstation 2. Nenhuma data de lançamento foi divulgada para o jogo no Japão e ninguém falou nada se o jogo vai ser lançado nos EUA.

GAMERS - GAME NEWS

RAPIDINHAS

Capcom VS SNK continua trazendo novidades, desta vez os personagens secretos; além disso, temos os games de PS2 melhorados para o mercado americano, os títulos que vão aparecer na TGS e os futuros games. Confira!

Tamanho dos Carts do GBA

Semanas antes da revelação do novo portátil da Nintendo, o Game Boy Advance, começaram a surgir boatos sobre uma de suas características: o tamanho dos cartuchos (estamos falando de capacidade de armazenamento, não de dimensões físicas). Segundo os rumores, os carts de GBA poderão alcançar a incrível marca de 256Mbits (64MBytes), a mesma quantidade ocupada por The Legend of Zelda: Ocarina of Time para Nintendo 64, por exemplo. Contudo, os primeiros jogos ocuparão apenas 64 a 96Mbits (assim como no início do N64, quando Mario 64 ocupava 64Mb e Killer Instinct Gold chegava a 96Mb, por exemplo), e só posteriormente as empresas começarão a utilizar carts maiores.

Só para efeitos de comparação, o Game Boy comum suportava carts de até 4Mb, enquanto a versão Color aumentou esta marca para 32Mb. O Neo Geo Pocket Color também roda games de até 32Mb. Portanto, carts de 256Mb representariam um pulo enorme em matéria de consoles portáteis.

Lembre-se de que esta é uma informação extra-oficial. Os detalhes do Game Boy Advance serão definitivamente revelados pela Nintendo durante a Space World 2000 (25, 26 e 27 de agosto) – na próxima edição você poderá conferir as especificações oficiais do portátil, assim como a cobertura do evento ■

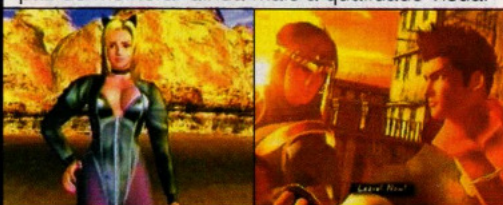
DoA2 no PS2 Americano

Você já sabia que a Tecmo está produzindo a versão americana de Dead or Alive 2 para PlayStation2. O que você não sabia é que esta versão receberá muitas novidades em relação à original japonesa – a exemplo de outras produtoras, como já falado nesta mesma edição, mas o caso aqui é de capricho e não correção.

A Sega havia feito um acordo de exclusividade com a Tecmo garantindo que, nos Estados Unidos, Dead or Alive 2 só poderia ser lançado para Dreamcast. Contudo, este acordo não cobria novas versões – utilizando-se disso, a Tecmo acabou anunciando Dead or Alive 2: Hardcore para PlayStation2, um upgrade da versão japonesa para lançamento no mercado americano.

Em primeiro lugar, o game não receberá apenas atualizações gráficas; ao invés disso, ele possuirá uma nova engine gráfica capaz de melhorar ainda mais a qualidade visual

de DoA2 – o que você poderá perceber nas novas cenas de introdução de batalha. Além dos estágios criados especialmente para a versão japonesa, Hardcore trará estágios inéditos tanto para o modo Single quanto para o Tag Battle. Como se já não fosse o bastante, a Tecmo ainda adicionará novos golpes, Tag Combos, roupas e penteados para os lutadores.

Parece que Dead or Alive 2: Hardcore, lançado exclusivamente para PS2 americano, será páreo duro para a nova versão que está chegando para Dreamcast no Japão (como você viu na Gamers Nº73, esta também possui muitas adições). A única vantagem da nova versão para o console da Sega é o disco bônus com temas para computador – fora isso, ambas possuem novidades suficientes para manter os fãs colados no joystick ■

Lista da TGS 2000 Fall

A segunda edição deste ano da maior feira de games do Japão nem mesmo começou e já é notícia em algumas de nossas edições. A TGS 2000 Fall ocorre entre os dias 23 e 25 de setembro no Makuhari Messe, que fica na prefeitura de Chiba, em Tóquio. Confira uma lista parcial dos títulos que serão exibidos, divididos por produtora (lembrando que, como você já viu nas edições anteriores, SNK, Square e Sega não estarão participando desta TGS):

Idea Factory: Kingdom of Chaos (PC), Race Games (título provisório / PS2);

Cartoon Kun (PS)

Shin Megami Tensei (GB)

Irem Software Engineering: Cartoon Kun (PS), Sanyo Pachinko Paradise 4 (PS);

Atlus: Shin Megami Tensei Devil Children Red Book (GB), Shin Megami Tensei Devil Children Black Book (GB), Hamster Paradise 3 (GB);

Imagineer: Slender (GB), Space Net (GB), Hero Hero Kun (GB), Wild Wild Racing (PS2), Aquaqua (PS2), Might & Magic (título provisório / PS2);

Epoch: International Soccer Excite Stage (PS), Doraemon 3: Futoshi Town SOS (N64), Doraemon Study Waiter ~ Multiplication Game (GB), Doraemon Study Waiter ~ Kanji Game (GB), Excite Stage Tactics (GB), Silvania Family 2 (GB);

Enterbrain: RPG Tsukuru 4 (PS), Music Tsukuru 3 (PS), Panzer Front Bis (PS), RPG Tsukuru GB (GB), True Love Story 3 (PS2);

Sydney 2000 (PS)

Sydney 2000 (DC)

Capcom: Onimusha: Warlord (PS2), Silpheed The Lost Planet (PS2), Rockman X5 (PS), Rockman X Cybermission (GB), Rockman EXE (GBA), Rockman Dash (N64), Sydney 2000 (PS/DC), Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000 (DC), Burning Justice Academy (DC);

Konami: Beat Mania DX 3rd Style (PS2), Guitar Freaks 3 (PS2), Drum Mania 2 (PS2), Silent Scope (PS2), Jikkyou G1 Stable (PS2), Goemon (PS2), Zone of Enders (PS2), Shadow of Memories (PS2), Ring of Red (PS2), Keyboard Mania (PS2), Ganbare Nippon! Olympics 2000 (multi-sistemas), Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 (PS2), Jikkyou World Soccer 2000 (PS2), Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000: Beginning Version (PS), Jikkyou World Soccer Winning Eleven 2000 ~ Medal of U23 (PS), Japan Sumo Wrestling Association Japan (PS), Suta Dance Dance Revolution (PS), Pop N' Music 4 Append Disc (PS/DC), Beat Mania GB Gatchamix 2 (GB), Cyborg Kuro Chan 2 (GB), Konami Wai Wai Racing (GBA), Bemani Pocket - Guitar Freaks (GB), Bemani Pocket ~ DDR Winnie the Pooh (GB), SuperLite 1500 Tetris (PS), SuperLite 1500 - Chitty Chitty Tikin (PS), SuperLite 1500 - Youshimoto Mahjong Club Deluxe (PS), SuperLite 1500 - Qix 2000 (PS), SuperLite 1500 - Crazy Balloon 2000 (PS), SuperLite 1500 - Strikers 1945 II (PS), MajorWave 1500 - Love & Tennis (PS), MajorWave 1500 - NOel (PS), MajorWave 1500 - Cross Detective Story 1 (PS), Raiden DX (PS), Maestro Music Controller (PS), Maestro Music Append (PS), Beat Mania Best Strike (PC), Pop N' Music Strike (PC);

Shadow of Memories (PS2)

Ring of Red (PS2)

Compile: Pocket Puyo Puyo~on (GB);

Sammy: Blureve Sword (PS), Viewpoint 2064 (N64);

Sunsoft: Shanghai: Four Elements (PS2), Sound Circle (PS2), OnlineStation (Modem de 56Kbps / PS2);

Sunrise Interactive: Sunrise Heroes R (PS2), G-Savior (PS2), GB Harobots (GB);

Seta: Yousuke's Ide Mahjong Family 2 (PS2);

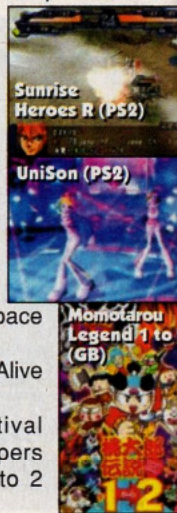
Taito: Super Puzzle Bobble (PS2), Power Shovel (PS), Space Invaders X (GB);

Tecmo: UniSon (PS2), Dead or Alive 2 (DC), Solomon (GB);

Hudson: Momotarou Festival (GBA), Grandia Parallel Trippers (GB), Momotarou Legend 1 to 2 (GB). ■

Sunrise Heroes R (PS2)

UniSon (PS2)

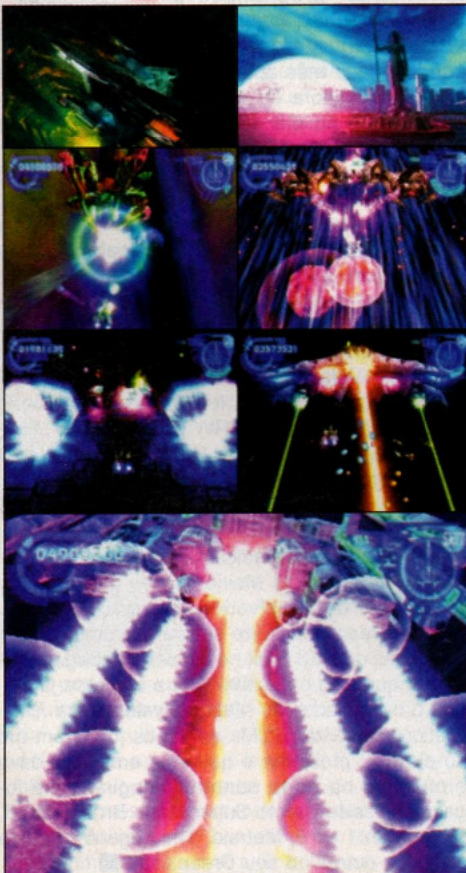
Momotarou Legend 1 to 2 (GB)

Segredos de Capcom VS SNK

Muitos dos fãs que têm acompanhado o progresso do Crossover mais esperado de todos os tempos estranharam um fato: por que o game não se chama Street Fighter VS King of Fighters? Sim, pois até agora havia praticamente personagens somente das duas séries (com exceção de Raiden, que apareceu exclusivamente em Fatal Fury). Agora a Capcom mostra porque o game se chama Capcom VS SNK, trazendo personagens de outros games das duas empresas e confirmando um boato levantado já na Gamers Nº74.

O game possuirá vários personagens secretos (boatos dizem que ele pode se equiparar a Marvel VS Capcom 2 neste ponto, chegando a um total de quase 60 personagens), dos quais apenas cinco foram revelados até agora. São eles: o demônio Gouki/Akuma, Evil Ryu (ou "Satsui no HaDou ni Mezameta Ryu", que significa "A Onda do Instinto Assassino Despertou em Ryu", como é conhecida a versão alternativa de Ryu no Japão) e a succubus Morrigan (de Vampire/Darkstalkers) do lado da Capcom; a SNK traz Nakoruru (de Samurai Spirits/Shodown) e Riot of Blood Iori (a versão alternativa de Iori Yagami com o sangue de Orochi despertado).

Com estas adições, já temos 33 personagens no elenco (28 originais + 5 secretos). E por falar nisso, a tela de seleção de personagens também foi revelada. Ela é dividida em linhas que separam os lutadores de diferentes Proporções (mais detalhes do sistema de Proporção você confere na edição 74). A linha superior contém os personagens de Proporção 1 (Sakura, Cammy, Dhalsim e Blanka de um lado e Yuri, Vice, King e Benimaru do outro), as duas linhas abaixo comportam os lutadores de Proporção 2 (Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, o boxeador M.Bison/Balrog, E.Honda e Zangief da Capcom; Kyo, Iori, Mai, Terry, Ryo, Kim e Raiden da SNK) e a linha inferior traz os de Proporção 3 (o chefão Vega/M.Bison, Sagat e o mascarado Balrog/Vega do lado da Capcom; Geese, Rugal e Yamazaki da SNK). Ao serem habilitadas, Morrigan e Nakoruru aparecem na linha dos personagens de Proporção 2. O mais interessante é que Gouki, Evil Ryu e Riot of Blood Iori, conhecidos por seu poder sobre-humano, formam uma nova linha abaixo dos chefões de Proporção 3. Seriam eles lutadores secretos de Proporção 4 ou formariam apenas uma linha complementar de Proporção 3? Ainda não sabemos.

A versão arcade, para a placa Naomi, já está rolando no Japão desde o dia 25 de agosto (originalmente, ele estava previsto para 3 de agosto; será que a Capcom utilizou o tempo extra para refinar o game e corrigir os problemas apresentados na versão Beta, citados na edição 74?) e a versão doméstica, para Dreamcast, continua prevista para o dia 6 de setembro ■

Projetos da Working Designs para PS2

A empresa de Victor Ireland finalmente revelou a surpresa que estava reservando para o PlayStation2 nos EUA. Na edição passada, você ficou sabendo que a Working Designs adiou Lunar 2 Eternal Blue Complete (agora previsto para novembro) e Arc the Lad Collection (para início de 2001) para PlayStation em razão de um projeto para o novo console da Sony, que deveria ficar pronto até o seu lançamento no dia 26 de outubro.

Pouco depois deste pronunciamento, a empresa espantou os fãs revelando não ter apenas um, mas dois games em produção para o lançamento do PlayStation2 nos EUA. A simples dedução poderia com segurança definir quais seriam estes títulos: a WD já tem relações amigáveis com a GameArts, já que esta última, criadora da série Lunar, licenciou games para a produtora americana anteriormente (Lunar: The Silver Star e Lunar Eternal Blue para Sega CD e seus respectivos remakes para PlayStation) – desta maneira não seria difícil adivinhar que os dois títulos escolhidos pela WD para o lançamento nos EUA são Gun Griffon Blaze e Silpheed: The Lost Planet, os dois projetos mais recentes da GameArts, ambos lançados pela Capcom no Japão nos dias 10/08 e 21/09, respectivamente. O game de ação robótica e o de tiro espacial já estão em fase de tradução, previstos para o dia 26/10 nos States a um preço de 49,99 dólares.

A empresa concentra atualmente os seus esforços na produção destes dois títulos para PlayStation2, no intuito de concluí-los até a data prevista. Será que desta vez a Working Designs consegue cumprir o prazo? Conhecendo-se o histórico da empresa, não é possível pôr a mão no fogo por isso... ■

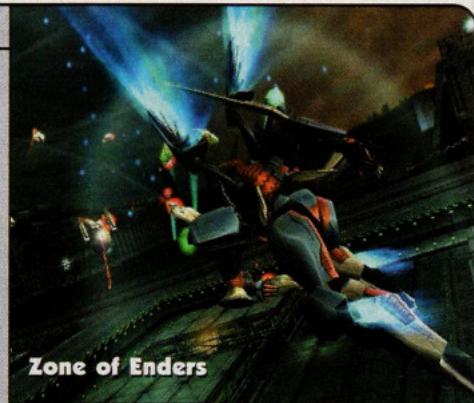
Novidades da Konami

A Konami tem expandido cada vez mais os seus games para todos os sistemas (veja nesta mesma seção a lista de títulos que a empresa tem para exibir durante a TGS 2000 Fall). Em meio a toneladas de atualizações e novas versões de seus diversos games musicais, a Konami intercala um ou dois títulos de maior prestígio. Como a empresa tem rapidamente mudado o seu foco de produção para o PlayStation2, vamos conferir as últimas novidades em seu acervo.

Para o mês de setembro, a Konami reserva três títulos: Keyboard Mania (Musical - 21/09), Ring of Red (Estratégia - 21/09) e Jikkyou GI Stable (Corrida de Cavalos - 28/09). Os maiores detalhes pertencem aos games de novembro: Beat Mania DX 3rd Style (02/11) e Silent Scope (16/11). A nova versão do simulador de DJ da Konami, agora em DVD, será lançada simultaneamente com o novo controle USB Beat Mania DX, que possui 7 botões ao invés dos 5 do modelo antigo, além de ser conectado na entrada USB (Universal Serial Bus) do console. Silent Scope, como já dito, não terá suporte para nenhum tipo de pistola; o game de tiro será compatível com o controle DualShock2.

Duas recentes adições no acervo de games da Konami para PlayStation2 são Guitar Freaks 3rd Mix e Drum Mania 2 – pra variar, dois upgrades musicais. Ambos estão previstos para o final deste ano.

Um dos projetos mais ambiciosos da empresa, Zone of Enders (preview na edição 65), ganhou uma previsão de lançamento. O game futurista de combate robótico produzido por Hideo Kojima (de Metal Gear Solid) e dirigido por Noriaki Okamura (responsável pela série Tokimeki Memorial) agora está programado para o dia 1º de fevereiro de 2001 – um pouco longe, mas a espera certamente compensará.

Em um de seus últimos pronunciamentos, a Konami anunciou ainda que está produzindo a mais nova continuação de seu RPG de Ação, Goemon, desta vez para PlayStation2 (não poderia ser diferente!). Mais detalhes sobre o game estarão disponíveis durante a TGS 2000 Fall.

Zone of Enders

Mudando totalmente do Japão para os Estados Unidos e do PlayStation2 para o PlayStation, porém ainda concentrados na Konami, a empresa decidiu finalmente lançar seu Dance Dance Revolution no ocidente. A versão americana de DDR está marcada para janeiro de 2001 e virá com 30 músicas (o repertório ainda não foi anunciado; será uma coletânea das diversas músicas das versões japonesas ou terá músicas inéditas voltadas para o público ocidental?) e também com algumas opções da mais nova versão, o 3rd Mix, como o Diet Mode (que mede as calorias gastas jogando-se com o tapete Dance Mat) ■

Mais Phantasy Star Online

A última vez em que o RPG de Ação online da Sega apareceu em nossas páginas foi no preview da edição 63. Agora, depois de tanto tempo sem novidades, a Sega revela mais detalhes de Phantasy Star Online, o quinto game da série, agora para Dreamcast com suporte para partidas em rede.

A história é sobre uma aventura num planeta pioneiro, Raguoru, onde os humanos têm vivido há sete anos. Subitamente, monstros começam a aparecer em todas as partes após o acontecimento de uma gigantesca explosão na superfície de Raguoru. Você assume o papel de um dos personagens enviados pelo governo para investigar a explosão.

Como você já sabe, PSO suporta até 4 jogadores simultâneos num mesmo jogo. Os personagens selecionáveis são divididos em várias classes, cada uma com diferentes profissões, habilidades, atributos, etc. Os jogadores deverão agir como um time para prosseguir, definindo tarefas diferentes para cada um dos personagens.

Como o game poderá ser jogado de qualquer parte do mundo e todas as versões serão compatíveis, a Sega implantou o Word Selection System para quebrar a barreira de idioma entre as versões americana e japonesa. Com este sistema, você pode escolher entre um repertório de palavras e frases predeterminadas, que serão recebidas pelos outros jogadores em suas respectivas línguas. Contudo, este sistema restringe-se às sentenças já programadas como padrão, as quais você seleciona através de um menu; também é possível enviar mensagens escritas por você mesmo através do teclado do Dreamcast, mas estas aparecerão para os outros exatamente como você as digitou. Note que o game não possui um tradutor em tempo real, mas sim um sistema que reconhece comandos pré-programados que são exibidos conforme a versão que se joga.

O Sonic Team ainda não definiu uma data de lançamento definitiva para Phantasy Star Online, tudo o que temos é um "final de 2000" como previsão. O game será lançado simultaneamente no Japão (onde a Sega já possui provedores para jogos online) e Estados Unidos (onde o sistema SegaNet foi implantado no início de setembro). A melhor novidade é que a Tec Toy, representante da Sega no Brasil, informou que pretende implantar, a exemplo da Sega of America, o serviço SegaNet para Dreamcast aqui no Brasil. Entre os títulos que se beneficiarão do sistema está Phantasy Star Online (que certamente será baseado na versão americana, em inglês). Isso significa que os brasileiros não ficarão de fora desta aventura em rede com o mundo. Yes! ■

Emulação e Utilitários no DC

O tão esperado bleem! para Dreamcast, o emulador de PlayStation para o console da Sega (vide rapidinhas da Gamers Nº70), já vem sendo adiado há meses. O software que permitirá rodar games de PS no DC com uma série de vantagens estava originalmente programado para junho, mas, por motivos desconhecidos, vem sendo adiado mês após mês. Agora, a empresa bleem!, produtora do emulador, está prometendo lançá-lo no dia 15/09. Porque a empresa utilizou três meses a mais? Só saberemos quando pudermos conferir a versão final do bleem! para Dreamcast.

Enquanto isso, uma outra empresa pega carona na onda da Utopia. É a Boob!Play, que lançou um software para rodar filmes no Dreamcast. O nome do programa é GypPlay v1.1, disponível no site da "empresa" e capaz de rodar filmes digitais nos formatos MPEG (formato utilizado em Video CDs) e AVI (padrão, sem compressão) com todas as funções de reprodução como FF (fast forward), RW (rewind), Play, Pause, etc. Se você tiver um PC com um gravador de CD (formato CD-R), você pode baixar o GypPlay através do site da Boob!Play (http://boob.dcwarez.com) para então gravá-lo em um CD e rodá-lo no Dreamcast.

Além deste Movie Player, a Boob!Play ainda está desenvolvendo um novo emulador para o Dreamcast. Este software promete rodar os games do NES 8-bit no console da Sega (para provar que isso é possível, outra empresa já lançou um emulador de Master System para PlayStation, contendo ROMs de vários jogos em um só disco; o problema é que este emulador dava problemas na parte sonora). Imagine você jogando clássicos como Super Mario Bros 1, 2 e 3, Mega Man 1 ao 6, Metroid, The Legend of Zelda e muitos outros no seu Dreamcast! ■

Primeiro RPG da Namco para PS2

Enquanto seu suporte para Dreamcast limita-se a títulos menos expressivos como Namco Museum e Ms. Pac-Man Maze Madness, a Namco entra de cabeça no PlayStation2. Mostrando que o desenvolvimento de games no console de maneira nenhuma vai parar em Ridge Racer V e Tekken Tag Tournament, a Namco, além de ter Moto GP previsto para novembro, acaba de anunciar a produção de um novo game para o 128-bit da Sony: Seven ~ Lace Morse's Cavalryman Corps, seu primeiro RPG para o console e também o primeiro a ser lançado em DVD-ROM.

A empresa está definindo o título como um "Generation Change RPG". Pouco foi revelado sobre o sistema empregado, mas presume-se que a aventura acontecerá por mais de uma geração, nos moldes de Saga Frontier 2 ou Dragon Valor, da própria Namco. Se assim for, espere por um enredo que acompanhará várias gerações de uma mesma família.

Se detalhes faltam sobre o sistema de jogo, o enredo base está devidamente revelado: num passado distante, os demônios invadiram a Terra com as forças das trevas. Quando os humanos sobreviventes já haviam quase perdido as esperanças, um milagre aconteceu: as duas entidades criadoras do planeta retornaram à Terra e entregaram sete armas sagradas a sete bravos guerreiros. O grupo de heróis abençoados se uniu e lutou contra os demônios, expulsando-os da Terra. Na época atual, 1000 anos depois do desastre, esta lenda apagou-se na memória do povo. Imprudentes, os humanos estão prestes a sofrer novamente com o despertar dos demônios...

No início do game, você joga como um cavaleiro aprendiz do reino. Conforme o progresso da aventura, você recrutará novos aliados e formará um poderoso grupo para batalhar contra os demônios. Coincidentemente (ou não), seu grupo pode chegar até o número de sete integrantes (será esta a nova geração dos guerreiros abençoados pelos criadores do planeta, que também alude ao título do game?).

Seven, ao contrário da tendência da nova geração, é um game de PlayStation2 que permanece preso às raizes 2D (abençoada seja a Namco!). Os cenários são todos altamente detalhados e desenhados à mão (assim como Saga Frontier 2 da Square) e os personagens são sprites com animação excelente. Apesar da qualidade gráfica que, aparentemente, o PlayStation comum poderia atingir, a Namco deverá utilizar recursos especiais que apenas o PlayStation2 pode gerar, como animação constante no cenário (o que é possível graças à grande capacidade de armazenamento do DVD) e mudança entre os períodos diurno e noturno agindo sobre os cenários.

A Namco ainda divulgou o sistema de batalhas, batizado de Rotation Battle System. Este sistema adiciona muita estratégia às batalhas, já que você deverá planejar quando e como posicionar os seus personagens. Seu grupo, composto de até 7 personagens, aparece de frente para os inimigos em uma visão 3/4 a la Super Mario RPG. A base do Rotation Battle System é o campo de batalha 4 X 3 (dividido em 4 colunas e 3 linhas), no qual você deve definir constantemente a disposição do seu grupo. Os personagens que estiverem na linha de frente são os responsáveis pelos ataques diretos, na linha intermediária ficam os personagens de suporte (atacantes indiretos como arqueiros e magos) e a linha de retaguarda é reservada para o descanso dos personagens com pouco HP ou aqueles com a função de lançar magias de cura sobre os demais. Cada linha comporta até quatro personagens (já que são quatro colunas) e você pode alternar o posicionamento deles em diferentes situações.

Seven ~ Lace Morse's Cavalryman Corps está programado para dezembro no Japão, mas a expectativa está alta desde já ■

Revelado o Novo Bust-A-Move

Desde a divulgação do PlayStation2 para o mundo em setembro de 99, a Enix incluiu na lista de games em desenvolvimento a terceira versão de seu sensacional game de dança, batizado até então de Bust-A-Move 3. Agora, quase um ano após indicar a produção do game, a empresa vem revelar os primeiros detalhes concretos e imagens.

Bust-A-Move: Dance Summit 2001, seu nome oficial, está previsto para outubro no Japão. Ao invés de fazer apenas atualizações como na continuação anterior (que trazia mais personagens, novo visual para os antigos, sistema de jogo um pouco mais elaborado e, é claro, dezenas de músicas inéditas), a Enix decidiu radicalizar geral. Enquanto antes o game consistia numa disputa de dança entre dois personagens, agora o esquema são os "passinhos marcados" realizados por um time de quatro integrantes. Porém, ao invés de acompanhar o estilo de seus companheiros, você pode optar por fazer a sua própria dança, seguindo uma diferente seqüência de comandos. Se escolher uma coreografia combinada, você poderá realizar o Combination Dance, onde dois ou mais personagens do grupo realizam os mesmos passos, resultando em bonificação nos pontos. Assim como nos primeiros games, Dance Summit 2001 possui o Solo Dance, onde, em determinada parte da música, a câmera focaliza um único personagem, que faz a sua performance, podendo multiplicar seu placar.

Um ponto ainda está obscuro: personagens. O que sabemos é que o game está dividido em times de quatro personagens (alguém aí falou em KOF'99/2000?). Inicialmente serão 4 times, resultando em 16 personagens, mas outros times poderão ser habilitados posteriormente através de condições especiais. O que nos preocupa até o momento são os integrantes desses times. Pelas imagens liberadas nota-se que todos os personagens (pelo menos os cinco ou seis identificáveis) são novos. A Enix ainda não liberou uma lista de personagens e também não confirmou o retorno de nenhum dos favoritos da série. Esperamos que eles retornem nesta nova versão para PlayStation 2 – quem suportaria a ausência de figuraços como o eterno bandido Strike, ou o "Natural Playboy" Hiro-kun, as irmãs Frida e Comet, a garotinha Shorty e seu rato Columbo, a dupla de alienígenas Capoeira, a rainha dos cosplayers Kitty-N, Gas-O e seu pai Bi-O, Kelly e suas fantasias, entre outros? ■

PS2 Americano Caprichado

A primeira remessa de games para PS2 foi preparada às pressas para o seu lançamento em março deste ano no Japão. Por este motivo, muitos títulos não puderam receber o capricho necessário e acabaram como games mal executados. Percebendo isto, algumas empresas estão modificando seus jogos para o lançamento do PS2 nos EUA. Quem começa dando o exemplo é a Agetec, que adquiriu os direitos para lançar a versão americana dos games da From Software. Um de seus títulos, o RPG Eternal Ring, além de ser traduzido para o inglês, também está recebendo adições para o seu lançamento simultâneo ao do console, no dia 26 de outubro. O game receberá atuação de voz total em todos as conversações! Boatos indicam que a Namco também está aderindo à moda. Se isso for verdade, as versões americanas de Ridge Racer V e Tekken Tag Tournament serão ainda melhores que as originais japonesas. Neste caso, as implementações seriam correções nas falhas de juntas de polígonos e nas linhas serrilhadas (sem anti-aliasing). Porém, até agora, o game que mais receberá correções é Street Fighter EX3 da Capcom. As melhorias incluem eliminação dos irritantes slowdowns (câmera-lenta), aceleração do frame-rate e a possibilidade de acessar uma lista de golpes durante o game. No modo multiplayer, você poderá selecionar também personagens controlados pela CPU (na versão japonesa só era possível jogar multiplayer se houvesse mais de 2 jogadores através do Multi-Tap). Para finalizar, apenas mais um retoque: haverá um espaço para seleção aleatória de lutador na tela de escolha de personagens ■

PROGRAMAÇÃO

Confira o que está pintando por aí em nossa lista com as datas de lançamento para os próximos games, divididos por sistema (títulos mais quentes em destaque).

ESTADOS UNIDOS

Outubro 10/2000

Dreamcast

Data	Jogo	Gênero
02/10	**Spawn: In the Demon's Hand** • Capcom	Ação
02/10	Dark Angel • Metro 3D	Ação
02/10	Austin Powers: Mojo Rally • Take 2 Interactive	Corrida
02/10	Dogs of War • Take 2 Interactive	Ação
02/10	Pro Pinball Collection • Take 2 Interactive	Tabuleiro
02/10	Grand Prix 4 • Hasbro Interactive	Corrida
02/10	F1 Championship 99 • UbiSoft	Corrida
03/10	Star Wars Episode I: Jedi Power Battles • LucasArts	Ação
08/10	KISS Psycho Circus: The Nightmare Child • Take 2/GOD	Ação
10/10	**Metropolis Street Racer** • Sega	Corrida
11/10	**Quake III Arena** • Sega	Ação
16/10	Stupid Invaders • UbiSoft	Ação
16/10	POD 2 • UbiSoft	Corrida
16/10	Peace Makers • UbiSoft	Ação
16/10	Heroes of Might & Magic III • UbiSoft	Estratégia
16/10	Who Wants to Beat Up A Millionaire • Berkeley	Tabuleiro
17/10	**Samba de Amigo** • Sega	Musical
24/10	Starlancer • Crave Entertainment	Ação
24/10	NBA 2K1 • Sega	Esporte
31/10	**Jet Grind Radio** • Sega	Ação
31/10	**Evil Dead: Hail to the King** • THQ	Adventure
N/D	Ms. Pac-Man Maze Madness • Namco	Ação
N/D	ESPN Baseball Tonight • Namco	Esporte
N/D	PBA Tour Bowling 2001 • Bethesda Softworks	Esporte
N/D	GorkaMorka • Ripcord Games	Ação

PlayStation

Data	Jogo	Gênero
01/10	Lego Stunt Rally • Lego Media	Corrida
02/10	Army Men: Sarge's Heroes 2 • 3DO	Ação
02/10	Martian Gothic • Take 2 Interactive	Adventure
02/10	RPG Maker • Agetec	RPG
02/10	Mort the Chicken • Crave Entertainment	Adventure
02/10	MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX • THQ	Corrida
02/10	Darkstone • Take 2 Interactive	RPG
02/10	NBA ShootOut 2001 • Sony Computer Entertainment	Esporte
02/10	Rugrats in Paris: The Movie • THQ	Ação
02/10	Dragon Tales: Dragon Seek • Mattel Interactive	Adventure
02/10	Muppet Race Mania • Midway	Corrida
02/10	Buzz Lightyear of Star Comand • Activision	Ação
02/10	Jarrett and Labonte Stock Car Racing • Codemasters	Corrida
10/10	**Harvest Moon: Back to Nature** • Natsume	RPG
11/10	Mary-Kate & Ashley's Magical Mystery Mall • Acclaim	Adventure
11/10	NASCAR Racers • Hasbro Interactive	Corrida
11/10	**Rollcage Stage 2** • Psygnosis	Corrida
11/10	HBO Boxing • Acclaim	Esporte
11/10	Superman • Titus	Ação
16/10	The Jungle Book Rhytm N' Groove • UbiSoft	Musical
16/10	Megaman Legends 2 • Capcom	Adventure
17/10	You Don't Know Jack, Mock 2 • Sierra Attractions	Puzzle
17/10	Tom & Jerry in House Trap • Mattel Interactive	Ação
18/10	Wild Thornberries' Animal Adventure • Mattel Interactive	Adventure
18/10	NBA Live 2001 • Electronic Arts	Esporte
18/10	**Medal of Honor Underground** • Electronic Arts	Ação
18/10	NASCAR Heat • Hasbro Interactive	Ação
18/10	Worms Pinball • Infogrames	Ação
18/10	Paperboy • Midway	Ação
18/10	**Dragon Valor** • Namco	RPG
23/10	Elmo in Grouchland • Mindscape	Adventure
25/10	Mike Tyson Boxing • Activision	Esporte
25/10	Muppet Monster Adventure • Midway	Ação
25/10	**Ultimate Fighting Championship** • Crave Entertainment	Luta
26/10	The Grinch • Konami	Ação
26/10	F1 Racing Championship • UbiSoft	Corrida
27/10	Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael • THQ	Corrida
28/10	Blue's Clues • Mattel Interactive	ETC
29/10	Sheep • Take 2 Interactive	Estratégia
30/10	**Evil Dead: Hail to the King** • THQ	Adventure
31/10	**Breath of Fire IV** • Capcom	RPG
31/10	**Driver 2** • Infogrames/GT Interactive	Corrida
N/D	**Mega Man X5** • Capcom	Ação
N/D	Donald Duck: Goin' Quackers • UbiSoft	Ação
N/D	WWF Smackdown 2: Know Your Role • THQ	Luta-Livre

Nintendo 64

Data	Jogo	Gênero
02/10	Mia Hamm Soccer 64 • SouthPeak Interactive	Esporte
11/10	Big Mountain 2000 • SouthPeak Interactive	Esporte
15/10	Batman Beyond • Kemco	Ação
16/10	Donal Duck • UbiSoft	Plataforma
16/10	F1 Championship 99 • UbiSoft	Corrida
17/10	**40 Winks** • GT Interactive	Plataforma
17/10	Scooby-Doo: Classic Creep Capers • THQ	Adventure
17/10	Rugrats in Paris • THQ	Plataforma
26/10	**The Legend of Zelda: Majora's Mask** • Nintendo	RPG/Ação

PlayStation2

Data	Jogo	Gênero
26/10	Madden NFL 2001 • EA Sports	Esporte
26/10	Swing Away Golf • EA Sports	Esporte
26/10	**Summoner** • THQ	RPG
26/10	**Armored Core 2** • From Software	Ação
26/10	Fusion GT • Crave Entertainment	Corrida
26/10	X-Squad • Electronic Arts	Ação
26/10	SSX • Electronic Arts	Esporte
26/10	Smuggler's Run • Rockstar Games	Corrida
26/10	Eternal Ring • Agetec	RPG
26/10	**Kessen** • Electronic Arts	Estratégia
26/10	Dynasty Warriors 2 • Koei	Ação
26/10	ESPN X Games Snowboarding • Konami	Esporte
26/10	Silent Scope • Konami	Ação
26/10	Cool Boarders 2001 • Sony Computer Entertainment	Esporte
26/10	Time Splitters • Eidos	Ação
26/10	Gauntlet: Dark Legacy • Midway	Ação
26/10	**Gun Griffon Blaze** • Working Designs	Ação
26/10	**Silpheed: The Lost Planet** • Working Designs	Tiro

Novembro 11/2000

Dreamcast

Data	Jogo	Gênero
02/11	**Tony Hawk's Pro Skater 2** • Activision	Skate
02/11	**Evil Twin: Cyprien's Chronicles** • UbiSoft	Adventure
02/11	V.I.P. • UbiSoft	Ação
02/11	Sno-Cross Championship Racing • Crave Entertainment	Corrida
07/11	Sonic Shuffle • Sega	Tabuleiro
07/11	102 Dalmatians • Eidos	Adventure
14/11	**Shenmue** • Sega	FREE
14/11	**Tomb Raider Chronicles** • Eidos	Ação
15/11	**Ready 2 Rumble: Round 2** • Midway	Ação
N/D	**Unreal Tournament** • Infogrames	Ação

PlayStation

Data	Jogo	Gênero
02/11	Blade • Activision	Ação
02/11	**Star Wars: Demolition** • LucasArts	Ação
02/11	Disney's The Emperor's New Groove • SCEA	Adventure
02/11	Cool Boarders 2001 • SCEA	Esporte
02/11	NCAA Final Four 2001 • SCEA	Esporte
02/11	Sabrina the Teenaged Witch • Berkeley Systems	Adventure
02/11	Hidden & Dangerous • Take 2 Interactive	Ação
06/11	X-Men: Mutant Wars • Activision	Ação
08/11	**The World Is Not Enough** • Electronic Arts	Ação
14/11	Goofy's Fun House • Mattle Interactive	Ação
14/11	**Final Fantasy IX** • Square Electronic Arts	RPG
15/11	Tiger Woods PGA Tour 2001 • EA Sports	Esporte
15/11	Dukes of Hazzard 2 • SouthPeak Interactive	Corrida
15/11	Chicken Run • Eidos	Adventure

Nintendo 64

Data	Jogo	Gênero
01/11	Tom & Jerry • Mattel Interactive	Ação
02/11	Winnie the Pooh • Mattel Interactive	Ação
06/11	**Hey You, Pikachu!** • Nintendo	ETC
11/11	Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1 • Midway	Ação
13/11	**Mickey's Speedway USA** • Nintendo	Corrida
15/11	**Ready 2 Rumble: Round 2** • Midway	Ação
N/D	**Star Wars Episode I: Battle for Naboo** • Nintendo	Ação
N/D	**Indiana Jones and the Infernal Machine** • Nintendo/LucasArts	Ação
N/D	**The World is Not Enough** • Electronic Arts	Ação

PlayStation2

Data	Jogo	Gênero
26/11	Cool Pool: Billiards Master • Take 2 Interactive	Bilhar
N/D	NHL 2001 • EA Sports	Esporte
N/D	**NBA Live 2001** • EA Sports	Esporte
N/D	V.I.P. • UbiSoft	Adventure
N/D	ESPN NBA 2Night • Konami	Esporte
N/D	**Top Gear Dare Devil** • Kemco	Corrida
N/D	ESPN NFL Prime Time • Konami	Esporte

Japão

Setembro 09/2000

Dreamcast

Data	Título	Gênero
06/09	Dino Crisis • Capcom	Adventure
06/09	Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000 • Capcom	Luta
07/09	Golf Shiyouyou Course Data Collection Survival Pack • Soft Max	Esporte
21/09	Net Golf • Sega	Esporte
21/09	Sakura Taisen 2 • Sega	Estratégia
21/09	Sakura Taisen 2 ~ Limited Edition ~ • Sega	Estratégia
21/09	Der Ring des Nibelungen • Success	Adventure
21/09	Ring Age • Takuyo	RPG
21/09	DeSpiria • Atlus	RPG
28/09	F-1 World Grand Prix 2 • Video System	Corrida
28/09	Dead or Alive 2 • Tecmo	Luta
28/09	More Let's Make a Pro Baseball Team • Sega	Simulador
28/09	Love Hina no Engage Totsuzen Happening • Sega	Sim. de Enc.
28/09	Love Hina no Engage Totsuzen Happening ~ Limited Edition ~ • Sega	Sim. de Enc.
28/09	Happy Lesson - First Lesson • Datam Polystar	ETC
28/09	Kanon • Nec Interchannel	Sim. de Enc.
28/09	Sure Win Pachisuro V-Pachi • Max Bet	Tabuleiro
28/09	Mercurious Pretty:End of the Century • Nec Interchannel	Simulador
28/09	Spiritual Machine Rayblade • Winky Soft	Simulador
29/09	Mahjong Heisei Era • N/D	Tabuleiro
29/09	Mahjong Heisei Era + Microphone • N/D	Tabuleiro
N/D	Monster Bleed • Nec Interchannel	ETC
N/D	Nightmare Creatures II • Konami	Adventure
N/D	Killer Bus • N/D	ETC
N/D	L.O.L. ~ Lack of Love ~ • ASCII Entertainment	RPG
N/D	Top of the Formula Racing • Fujicom	Corrida
N/D	Netto De Tennis • Capcom	Esporte
N/D	Street Fighter Zero 3 (net battle version) • Capcom	Luta
N/D	Jojo's Bizarre Adventure ~ Legacy for the Future (net battle version) • Capcom	Luta
N/D	Kikaioh: Tech Romancer (net battle version) • Capcom	Luta
N/D	Super Street Fighter IIX (net battle version) • Capcom	Luta

PlayStation

Data	Título	Gênero
07/09	Lunar 2 Eternal Blue (The Best) • Kadokawa Shoten	RPG
07/09	Beat Mania Append GottaMix 2 ~ Going Global • Konami	Musical
07/09	ArtDink Best Choice: Lunatic Dawn Odyssey • ArtDink	RPG
07/09	White Diamond (The Best) • Escot	RPG
07/09	Libero Grande 2 • Namco	Esporte
07/09	Paca Paca Passion Special • Produce	Musical
07/09	Value 1500: Rider's Road • Sunsoft	Adventure
13/09	Dino Crisis 2 • Capcom	Adventure
13/09	Simple 1500 Series Vol.36 The Real Racing • D3 Publisher	Corrida
14/09	Mask Rider V3 • Bandai	Luta
14/09	OHA Dance Dance Revolution • Konami	Musical
14/09	SuperLite 1500 Series Cyber World Strategies • Success	Simulador
14/09	Super Pachisuro Station Sp2 The Tetras • Sunsoft	Tabuleiro
21/09	Cartoon Kun • Irem	Puzzle
21/09	Suikogaiden Volume 1: Swordsman of Harmonia • Konami	Adventure
21/09	Kids Station Series: Doremi Maho Dance Company • Bandai	Musical
21/09	Kids Station Series: Thomas the Magical Train and Friends • Bandai	Educativo
21/09	Kids Station Series: The Breadman • Bandai	ETC
21/09	Kids Station Series: Magical Musical English 123 • Bandai	Educativo
21/09	Kids Station Series: Let's Play Superman • Bandai	ETC
21/09	Pop de Cute The Psycho Game • D3 Publisher	ETC
21/09	Love Hina ~ Love in the Words • Konami	Adventure
21/09	Max Surfing 2nd • KSS	Esporte
21/09	Power Shovel • Taito	Simulador
28/09	Square Millennium Collection: Front Mission 3 • Square	Estratégia
28/09	Square Millennium Collection: Seiken Densetsu ~ Legend of Mana • Square	RPG
28/09	Square Millennium Collection: Ehrgeiz • Square	Luta
28/09	Hoshigami: Ruining Blue Earth • MaxFive	Estratégia
28/09	Bealphareth • Sony Computer Entertainment	RPG/Ação
28/09	Tokimeki Memorial 2 Substories ~ Dancing Summer Vacation • Konami	Sim. de Enc.
28/09	Space Battleship Yamato: Hero's Tracks • Bandai	Estratégia
28/09	To You Steady • CD Bros	Simulador
28/09	Blue Submarine No. 6 Antarctica • Bandai Visual	Simulador
28/09	Major Wave 1500 Series: Bombing Island • Hamster	Tabuleiro
28/09	Major Wave 1500 Series: Bounty Sword Double Edge • Hamster	RPG
28/09	Major Wave 1500 Series: Formation Soccer 98 • Hamster	Tabuleiro
28/09	Wing of Dream • Kid	Adventure
28/09	SuperLite 1500 Series: Strikers 1945 II • Success	Tiro
28/09	SuperLite 1500 Series: Chiki Chiki Chikin • Success	Adventure
28/09	Major Wave 1500 Series: Cross Detective Vol.1 • Work Jam	Adventure
28/09	Major Wave 1500 Series: Cross Detective Vol.2 • Work Jam	Adventure
N/D	Gunparade March • Sony Computer Entertainment	Adventure
N/D	Nightmare Creatures II • Konami	Ação
N/D	Tatsunoko Fight • Takara	Luta
N/D	Tatsunoko Fight ~ Limited Millennium Box • Takara	Luta
N/D	Jelly Fish • Visit	Adventure
N/D	Party & Party • Hori	ETC
N/D	Black Matrix Cross • Nec Interchannel	RPG/Estrat.
N/D	DX Monopoly • Takara	Tabuleiro
N/D	Colin McRae Rally 2 • Spike	Corrida
N/D	All Japan Pro Wrestling ~ King of Spirits • Spike	Luta-Livre

PlayStation2

Data	Título	Gênero
07/09	American Arcade • Astroll	Tabuleiro
09/09	Gekikuukan Pro Baseball: At the end of the Century 1999 • Square	Esporte
14/09	G-Saviour • Sunrise Interactive	Estratégia
14/09	Wild Wild Racing • Imagineer	Corrida
21/09	Keyboard Mania • Konami	Musical
21/09	Silpheed The Lost Planet • Capcom/GameArts	Tiro
21/09	Ring of Red • Konami	Estratégia
21/09	Game Select 5 • Yugi Enterprise	Variedades
28/09	Jikkyou GI Stable • Konami	Corrida de Cavalo
28/09	Super Puzzle Bobble • Taito	Puzzle
28/09	Baki the Grappler • Tomy Entertainment	Luta
N/D	Magical Sports Go Go Golf • Mahou	Esporte
N/D	Micro Maniax • Spike	Corrida
N/D	EX Billiards • Tabuleiro	Takara

Nintendo 64

Data	Título	Gênero
15/09	WWF Wrestlemania 2000 • Asmik	Luta-Livre
27/09	Mysterious Dungeon 2: Shiren's Mystery Raid Castle • Chun Soft	RPG

Neo Geo

Data	Título	Gênero
28/09	The King of Fighters 2000 (682M) • SNK	Luta

Outubro 10/2000

Dreamcast

Data	Título	Gênero
05/10	Eternal Arcadia • Sega	RPG
05/10	Eternal Arcadia ~ Limited Edition ~ • Sega	RPG
10/10	Eldorado Gate 1 • Capcom	RPG
12/10	Pop N' Music 4 Append Disc • Konami	Musical
12/10	18 Wheeler American Pro Trucker • Sega	Corrida
19/10	Sega Marine Fishing • Sega	Pescaria
19/10	Napple Tale - Arisia in Daydream • Sega	RPG
21/10	Silent Scope • Konami	Tiro
26/10	Sega Tetris • Sega	Puzzle
26/10	Neo Golden Logless • Success	Tabuleiro
26/10	Sydney 2000 • Capcom	Esporte
N/D	Fur Fighters • Acclaim	Ação

PlayStation

Data	Título	Gênero
05/10	Fighting Illusion K-1 GP 2000 • Xing Entertainment	Luta
05/10	Khamrai • Namco	RPG
05/10	ArtDink Best Choice: Kowloon Fungshui Den • ArtDink	Adventure
05/10	Simple 1500 Series Vol. 31 The Baseball • D3 Publisher	Esporte
05/10	Zoids • Tomy	Simulador
12/10	Pop N' Music 4 Append Disc • Konami	Musical
12/10	ArtDink Best Choice: Neo Atlas III • ArtDink	Adventure
12/10	Oh No! • Asmik	Ação
19/10	Gungho Brigade • Tomy	Simulador
26/10	Sydney 2000 • Capcom	Esporte
26/10	Tactics Professional Baseball • Konami	Simulador
28/10	Square Millennium Collection: Chrono Cross • Square	RPG
28/10	Square Millennium Collection: Parasite Eve II • Square	Adventure
28/10	Square Millennium Collection: Xenogears ~ Fei Version • Square	RPG
28/10	Square Millennium Collection: Xenogears ~ Elly Version • Square	RPG
N/D	Ninja Six • Astec 21	Card Game

PlayStation2

Data	Título	Gênero
12/10	Yousuke's Ide Mahjong Family 2 • Seta	Tabuleiro
N/D	Moto GP • Namco	Corrida
N/D	Extreme Racing SSX • EA Square	Corrida

Novembro 11/2000

Dreamcast

Data	Título	Gênero
09/11	Tricolore Crise • Victor Interactive	RPG
N/D	Vanishing Point • Acclaim	Corrida
N/D	Jet Coaster Dream 2 • N/D	ETC

PlayStation

Data	Título	Gênero
N/D	Tales of Eternia • Namco	RPG

PlayStation2

Data	Título	Gênero
02/11	Beat Mania DX 3rd Style • Konami	Musical
16/11	Silent Scope • Konami	Tiro
N/D	Sunrise Heroes R • Sunrise Interactive	Simulador

GAMERS

Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 76

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

Lembretes:
❶ Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. ❷ Também lemos todos os E-Mails que nos enviam pela rede. ❸ Não enviamos respostas por carta ou por E-Mail, todas são respondidas na própria revista. ❹ Cartas escritas a mão devem possuir letra legível. ❺ As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre é mantido. ❻ Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. ❼ Não damos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". ❽ Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço – você pode enviar uma cópia colorida se quiser manter o original.

Depoimento de um Fã

Caríssimos amigos, é com enorme alegria e satisfação que torno a escrever-lhes... Há algum tempo (uns dois meses), eu e mais um colega (Anderson Simão de Souza) resolvemos tomar uma atitude radical para ver se a "nossa revista de videogames" voltaria a ser o que era. Estávamos cansados e indignados (e também estávamos loucos da vida por sempre fazermos perguntas de interesse geral, que são realmente curiosidades interessantes para o público e nunca sermos respondidos, também por publicarem diversas cartas de meninas que têm um carisma grande com vocês e vocês já publicaram cartas de algumas delas mais de duas vezes) de vermos uma revista que começou do primeiro degrau, lá embaixo que aos poucos começou a conquistar seu espaço dentro da mídia (por volta da edição número 10), e que teve seu auge (entre as edições 18 e 40) com ótimos lançamentos, ótimas matérias sobre eles e sempre informações que nos deixavam pasmos. Criticamos porque sabíamos que vocês eram melhor do que estavam fazendo... Com o tempo, a revista teve seus momentos de altos e baixos, aumento de preço, a decaída da qualidade do papel da revista, entre outras coisas, mas para nós isto era normal, pois todos temos pontos fracos e nem sempre podemos ser os líderes (prova disso é a Nintendo, que foi a pioneira de 85 até 95, sempre com a Sega em sua cola, viu em 95 seu império cair diante do monstruoso poder comercial que o videogame de uma exparceira conseguiu alcançar com seu console de última geração o topo do mercado de games, sim estou falando da Sony...), e esperávamos que em pouco tempo a revista voltasse a ser o que era, desde a diminuição nos erros de digitação (que se tornaram muito mais freqüentes depois que a revista passou a ser semanal) até a melhoria das fontes com textos enormes que realmente descreviam os jogos em si, desde seus conceitos básicos até suas verdadeiras essências, mas isto não aconteceu. Então resolvemos nos manifestar de uma maneira até meio rude (se assim podemos dizer), dizendo quais eram nossos sentimentos para com a revista naquele momento, sim, na linguagem popular, diríamos que "metemos o pau" em vocês, mas fazer o que, não haviam mais soluções, tínhamos que nos manifestar de algum jeito, e simplesmente o fizemos. Depois de algumas semanas, recebemos um e-mail da Progames (por falar nisso, vocês são super chegados, quero dizer, provavelmente alguém da redação deve trabalhar lá e vice-versa), dizendo que estavam fazendo o possível para melhorar a revista. Fiquei contente, porém, ia à banca para comprar a revista e era a mesma "revista de videogames" que já nos atormentava, e não a Gamers... E hoje, dia 17 de agosto de 2000, às 13:12 da tarde, compareci na banca à qual compro todas as minhas revistas. Resolvi perguntar se a "revista de videogames" havia chegado (pois ela havia sumido há duas semanas, e não havia chegado por aqui), e tive realmente uma das maiores surpresas de toda a minha vida, a resposta dele: – "Não, ela não virá mais... No seu lugar, retorna a revista Gamers!!!" Olhei para ele e fiquei emocionado, não acreditei, pois a revista, quando olhei apenas para a capa, parecia a mesma, com uma diferença, o preço havia aumentado... De repente, abro o livro sagrado e vejo estampado no editorial: "Mais uma fase nova". Isso me alegrou, pois escrevo esta mensagem logo após chegar em casa e nem terminar de lê-la (estou ainda na seção Noiado!). Estou novamente agradecido e satisfeito por estar adquirindo o melhor material do gênero que se possa encontrar no mercado nacional, estou satisfeito novamente por escrever para "nossa revista de videogames, a aclamada Gamers". Sei que esta carta não será publicada, pelo seu excesso de conteúdo desnecessário (talvez tenha a mínima chance disto, pois o espaço da revista aumentou para nós que gostamos de nos expressar e tirar dúvidas...), mas longe disto, não me importa se eu não ver esta carta impressa para o resto do Brasil que se parece comigo ver, pois estou realmente contente e satisfeito em apenas ver que vocês estão se encaixando, para que, novamente num futuro mais próximo do que possamos imaginar, ocupem o lugar e recebam (novamente) o respeito que tiveram entre nós. Muito, mas muito obrigado mesmo, por voltarem a ser os melhore no que fazem... do fundo da alma e do coração: OBRIGADO GAMERS.

RAFAEL COSTA DA SILVA
VIA E-MAIL (ANDRADAS - MG)

Taí o depoimento do Rafael em relação à nova fase da Gamers. Com a chegada da Gamers Nº72 nas bancas, começam a chegar as cartas dos leitores que desejam expressar sua opinião sobre as mudanças da revista. A história do Rafael é parecida com a de muitos outros (tá parecendo chamada de uma novela...), que estavam insatisfeitos com a antiga fase da Gamers e decidiram exigir seus direitos – não leve a mal mas, na linguagem popular, seria melhor dizer que vocês "meteram a boca". Agora estes leitores começam a ver o resultado de tantos pedidos, com a renovação da Gamers nesta nova fase. Voltamos a repetir que estamos num processo de transição: ainda há pontos a melhorar e a tendência é de realizar estas mudanças de acordo com as opiniões dos leitores. Assim, nós é que agradecemos pelo constante suporte que nos é dado: obrigado leitores, vocês são nota 10!

Cadê as Jogadoras?

E aí galera, meu nome é Welington e estou escrevendo para fazer uma reclamação (não sobre vocês que são a melhor revista de games do país), mas sobre as jogadoras (do sexo feminino). Eu sou um freqüentador assíduo de fliperamas, jogo todo dia, mas de uns tempos pra cá eu e meus amigos viemos nos fazendo a seguinte pergunta: "Onde é que estão as mulheres?" Nós já cansamos de todo dia ter que ver um monte de homem barbado e ainda por cima jogar com as mesmas pessoas. Nós queríamos ver é um rosto feminino e jogar com as mesmas (porque não existe nada melhor do que jogar com uma mulher). O jogo fica mais emocionante, mais disputado e mesmo que ninguém assuma, muitos adorariam (pelo menos uma vez) perder para uma mulher. Por isso estou convocando todas as jogadoras desse país a irem a um fliperama (nem que sejam acompanhadas de um homem) e jogar. Eu e meus amigos jogamos de tudo, mas o nosso jogo preferido é a série The King of Fighters (94, 95

SEÇÃO Noiado!

FRASE DESTA QUINZENA!

A revista ficou ótima!!! Só não ficou d+ porque tudo que é d+ é porque tá sobrando, o que tá sobrando é resto e o resto vai pro lixo!!!

Thiago Santos Machado

Yosh!!! Olá galera detonante da revista mais detonante do mundo detonante dos games detonantes! Um dia desses, durante meu período de preguicite aguda e saltitante, tive umas dúvidas terríveis! Mas quê dúvidas terríveis me atormentavam! Mas num momento de calma eu peguei um exemplar da Gamers e tentei resolver minhas dúvidas... tudo em vão, afinal a revista não possuia todas as respostas que eu precisava! Mas me deparei com uma sessão que poderia me responder tudo: a de cartas do leitor! Por isso mando minhas humildes perguntinhas: ❶ Tenho um Odyssey e peguei emprestado um GD de Dreamcast, o Shen Mue, como faço pro jogo funcionar? ❷ Caso seja possível, como faço para o mesmo jogo funcionar no Atari de meu vizinho? ❸ Quando sai o Game Shark para o Atari?? ❹ Qual foi o primeiro jogo lançado pela Square? Em que ano, mês, dia, hora, minutos e segundos, para qual videogame e quantos Mega de memória ele tinha????? ❺ Como faço pra esse primeiro jogo da Square rodar em meu Odyssey??? ❻ Como se escreve Odyssey??? ❼ Por que sempre as perguntas maiores e de maior conteúdo complexo e cheio de detalhismo e elaboração através do meio de estruturar a questão de modo a ser bem detalhista e demonstrar todas as dúvidas necessárias para se não possuir dúvidas sobre uma questão, possui respostas realmente e diminutivamente e insignificantemente e reduzidamente pequenas? ❽ Por que perguntas pequenas têm respostas grandes? ❾ Se eu comprar dois consoles PlayStation, mandar um técnico juntar as peças dos dois, eu terei um PlayStation2????? ❾ Para não me esquecer disso... como faço para o Puru Piri-Paque do Controller parar de dar choque no Dreamcast da locadora daqui? E quando o Atari vai lançar o Jump Pack??? ❾ Por que ninguém usa o termo Joystick mais??? Deu problema de direitos autorais? ❾ Por que as pessoas que mandam e-mail ou carta fazem tanta pergunta??? ❾ Por que alguém se dá ao luxo de responder? ❾ Por que só o número nove funciona no meu teclado agora? Quebrou??? Bem... sem chatear mais, vou embora!!! Té mais!!! Fui! Sayonará! Dewa matá! Feliz natal!!! 999999999999999999 hahahahahahah!!!

SILVANO LIMA DE MENEZES
VIA E-MAIL

Desta vez temos um Noiado! modernizado, que enviou seus sábios pensamentos através do E-Mail. Não se esqueça de mandar o resto da mensagem pois só veio até o Mail... tá, esta foi podreira total, mas vamos logo às respostas: ❶ Pegue o Dreamcast emprestado também. ❷ Fale para ele fazer o mesmo. ❸ A InterAct planeja lançar o acessório em 2002, quando o console Atari 2600 estará fazendo aniversário de 25 anos. Este Game Shark será capaz de ler as fantásticas cenas em CGs secretas, guardadas nos pequenos cartuchos de Atari há tantos anos. Sabia que os caras que fizeram a apresentação de Gran Turismo tiveram aulas com o time que produziu a abertura em CG de Enduro, que posteriormente foi bloqueada para não rodar normalmente no Atari 2600? Somente agora poderemos ver as cenas de última geração de games como River Raid, Moon Patrol, Missile Commando, Megamania e X-Men (não o dos muntantes, o de sacanagem mesmo!). Além disso, você poderá inserir códigos para os seus games favoritos para obter vantagens como vidas e energia infinitas, super pulo, mudar a cor de seus personagens (cansado dos pontinhos azuis e vermelhos no game Soccer? Agora você poderá ter um time verde, lilás, preto e até rosa-shock) e a maior vantagem: você poderá assistir o final dos games. Isso mesmo, não será mais necessário ficar jogando por horas a fio e encontrar sempre os mesmos inimigos e seqüências de obstáculos. Com a entrada de um código especial, você poderá terminar qualquer game de Atari! ❹ Antes mesmo do sucesso absoluto de Fantasya Final (que, apesar de ser Final, nunca acaba) e seus personagens Lóki (do VI), Clodoaldo (do VII) e Squálido (do VIII), a Square produziu Primeira Fantasya: Brave Saga of the Chrono Parasite Versus Tobal Gears of Mana. Como o nome sugere, o game possuía personagens de Final Fantasy, Brave Fencer Musashi, Saga Frontier, Chrono Trigger/Cross, Parasite Eve, Tobal, Xenogears e Secret of Mana, que posteriormente ganhariam seus próprios games. Primeira Fantasya foi criado pela Square para Nintendinho 8-bit em 1981; mas, como o console ainda não existia naquele ano, o jogo jamais foi lançado. A Square foi tão ambiciosa que o jogo acabou ocupando 1 GByte, tendo que ser gravado em um cartucho especial com um GD dentro (mais tarde, a Sega compraria a tecnologia do GD para utilizar em seu Drimquest). ❺ Bem, o Odyssey já existia há muito tempo naquela época, mas a Square não tinha fechado contrato com a Magnavox, então Primeira Fantasya não é compatível com o console. ❻ Odyssey? Não sei! ❼ É. ❽ Procurando sumariar o assunto em um breve resumo, mesmo que a expressão pareça um pouco pleonástica, há uma tendência inerente ao ser humano de complicar as coisas mais simples, escolhendo, muitas vezes, o caminho mais longo para chegar a um lugar o qual ele poderia atingir com mínimo esforço se escolhesse o caminho mais curto. Em geral, as dúvidas também possuem uma aplicação para esta regra, resultando, como você disse, em respostas grandes para perguntas pequenas. Porém, esta equação é inversamente proporcional quando o objeto da dúvida é que toma dimensões avantajadas. O resultado, neste caso, são respostas monossilabicamente pequenas. É claro, inequívoco e evidente que esta disparidade na razão entre pergunta e resposta tem origem nos distúrbios psíquicos involuntários por parte da mente de um dos lados: o elaborador da questão ou o indivíduo que responde. Neste caso, fica bem claro que esta anomalia apresenta-se em ambas as partes, ou então não teríamos uma resposta de cento e sessenta e nove palavras para uma pergunta de apenas sete. ❾ Não, terá um PlayStation^2. ❾ Tem que fazer fio-terra... se é que você entende. Para o Atari deve chegar em breve (também será mais fácil fazer o fio-terra, pois o controle já vem com alavanca). ❾ Coincidência ou não, o termo tornou-se extinto depois que nós revelamos o seu verdadeiro significado: joy=alegria, stick=vara, "vara da alegria". Por motivo de engano ou preferência sexual duvidável, muitas pessoas continuam usando o termo joystick. ❾ Para receber o conteúdo requisitado: pode-se chamar de passivo. ❾ Para transmitir conhecimento: pode-se chamar de ativo. ❾ Talvez tenha quebrado, porque o nosso teclado está funcionando até o número 10.000. Quer ver só? 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11... O que? Não pode? Ah, tá legal... Falô então.

96, 97, 98, 99), mas também jogamos Samurai Shodown (I, II, III, IV), Street Fighter (toda a série, incluindo EX1 e 2), Marvel VS Capcom (1 e 2), Fatal Fury (toda a série, incluindo Garou: Mark of the Wolves), etc... (também jogamos RPG). Também jogamos videogame (somos em 15), todos nós possuímos PlayStation (alguns de nós tem também PC e Nintendo 64), e muitos CDs (para PS e PC) e cartuchos (para N64), gostamos de todos os tipos de jogos, desde RPG até tiro em primeira pessoa. Por isso se vocês possuem PS, PC, N64 ou jogam arcade, gostaríamos que nos mandassem e-mails ou cartas para trocarmos dicas, fazer amizades e quem sabe até jogarmos juntos.
E-Mail: kyo@radical.mailbr.com.br
Cartas: R. Augusto da Silva, Nº15, Estrada da Saudade – Petrópolis - RJ CEP25610-340
Sei que minha carta é muito grande, mas por favor, eu imploro, suplico, publiquem-na. Desde já agradeço.

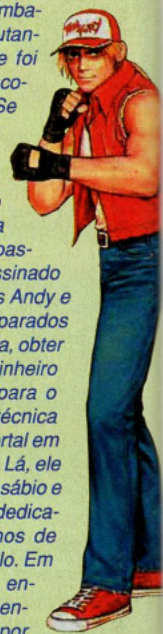
WELINGTON M. DE OLIVEIRA
PETRÓPOLIS - RJ

Welington e companhia já podem dormir mais sossegados, sua carta já está aqui publicada. E não apenas isso, mas este assunto é tão interessante que acabou mesmo virando um Tema para a seção Debate. Sobre garotas freqüentando arcades, isto já é algo mais complicado. Muitos são ambientes, digamos, hostis à presença feminina. Claro que há os arcades de dimensões maiores e que oferecem mais segurança – estes tendem a atrair mais garotas. É por este motivo que não é difícil ver mulheres jogando ou, pelo menos, assistindo arcades em Shoppings ou casas especializadas, como a Sports Arcades aqui em São Paulo. Se persistir o problema de falta de garotas no arcade que você e sua turma freqüentam, Welington, pelo menos o seu endereço está publicado para correspondência com garotas interessadas em discutir assuntos estritamente voltados ao universo dos games (pelo menos é o que supomos...).

Andy: Será que ele é?

Como vão, amigos da Gamers? Tudo bem com vocês? Eu escrevo um monte de cartas, mas pelo menos eu pude ver o meu desenho na revista. Bem, eu quero fazer algumas perguntas pra vocês e aí vão elas: ❶ A revista Guia Gamers não terá uma outra edição? Eu adorei a revista e seria uma boa outra edição. ❷ O que vocês pensariam de mim se eu dissesse que conheço uma mina bem bonita e que não consigo conquistá-la (vê lá o que vocês vão me responder, hein?)? ❸ Por onde anda a Paula Su, hein? Eu gostei das idéias dela e, quem sabe, trocar umas idéias com ela... ❹ O PlayStation2 rodará DVDs de filmes e outras coisas do gênero? ❺ Kim Kaphwan conhece os lutadores Ryuji Yamazaki, Billy Kane e Hon Fu de onde (eu sei que é do game Fatal Fury, tá bom? Mas eu quero saber é do passado destes caras)? ❻ Terry Bogard conheceu Blue Mary como? ❼ Andy Bogard conheceu Mai Shiranui lutando ou foi em outra situação? ❽ Vocês não vão fazer um detonado de Tomb Raider 4? Bem, é melhor parar por aqui, pois o espaço está acabando. E, se não for um problema, esclareçam estas dúvidas, pois acho interessante o enredo dos games de luta. Até mais! Um abraço pra todos vocês! PS: Tchau mesmo, hein?!

Edson da Conceição Oliveira
Angra dos Reis - RJ

E aí, Edson, tudo blz? Aqui está, finalmente, uma carta sua publicada. Vamos direto às suas respostas: ❶ Como outras publicações paralelas da linha Gamers, o Guia Gamers (que foi uma coletânea do conteúdo das revistas Gamers Collection, com informações sobre Killer Instinct, Street Fighter, Mortal Kombat e Tekken) está paralisado. Nem mesmo publicações mais recentes e aclamadas como a Gamers Book ou as World Games e Gamers Especial estão sendo produzidas atualmente. Isso não significa que elas foram descartadas completamente, mas na atualidade estão paradas. ❷ No começo pensamos em responder com algo do tipo "Não existe mulher difícil, seu xaveco é que é fraco" ou algo assim, mas deixemos estes poemas de bar para outra oportunidade. O importante é que, seja lá o que você fizer, não tente ser aquilo que você não é. Se conseguir algo desta maneira, poderá perder facilmente o que conquistou, já que o "encanto" pode se acabar quando tudo voltar ao normal. Seja você mesmo e persista, corra atrás de seus sonhos. ❸ É verdade, algumas garotas andam meio sumidas de nossas páginas. Também estamos sentindo falta da comunidade feminina. Garotas, onde vocês estão??? ❹ Como já foi dito, o PlayStation2 é capaz de rodar DVD-Video graças ao seu decodificador do formato MPEG-2 (contudo, ele apenas lê os discos de sua região específica - Região 1 no modelo americano e Região 2 no modelo japonês). E se o que você quis dizer com "outras coisas do gênero" foi Audio CD e Video CD, a resposta é "sim, o PlayStation2 pode rodar discos de áudio e vídeo". ❺ Foi mesmo em Fatal Fury, mas Kim Kaphwan não possui um passado ligado a estes personagens citados, apenas um tipo de amizade ou inimizade natural que provém de suas personalidades. Se você conhece bem o coreano Kim Kaphwan, sabe que ele luta em nome da justiça e o que ele mais odeia é o mal. Este lendário lutador de Tae Kwon Do tem os seus próprios métodos de mostrar o caminho do bem: recrutar malfeitores inveterados e fazê-los treinar duro para corrigi-los. Como algumas figuras são renomados criminosos (como os citados Ryuji Yamazaki e Billy Kane) é natural que Kim mostre a sua aversão ao encontrá-los (como na animação de início de luta em alguns games de luta). No caso de Hon Fu, por ele ser um famoso policial de Hong Kong no combate ao crime, ele ganhou a amizade de Kaphwan. ❻ Podemos dizer que foi Mary quem encontrou Terry, pois, em uma de suas andanças mundo afora no combate ao crime, ela viu o Lobo Solitário lutando e se encantou com ele, no que foi correspondida. Ambos têm muito em comum e por isso se dão tão bem. Se quiser mais detalhes, veja o histórico de Blue Mary publicado na Gamers Nº72, no Espaço do Leitor, em resposta ao leitor João Felipe. ❼ Não foi exatamente lutando, mas foi a luta que colocou um na vida do outro no passado. Logo que Jeff Bogard foi assassinado por Geese Howard, os irmãos órfãos Andy e Terry Bogard tomaram caminhos separados para melhorar suas técnicas e, um dia, obter a vingança. Usando um pouco do dinheiro herdado de seu pai, Andy viajou para o Japão para aprender mais sobre a técnica considerada por ele como a mais mortal em combate corpo-a-corpo: o Kopo-ken. Lá, ele encontrou Hanzo Shiranui, um velho sábio e mestre nesta arte de luta. Vendo a dedicação e a força de vontade nos olhos de Andy, o mestre Hanzo decidiu treiná-lo. Em meio a seus treinos nas montanhas, entre árvores e rios, no Japão, Andy encontrou a bela Mai Shiranui; não por coincidência, a neta do mestre Hanzo Shiranui. A garota aprendeu com seu pai as técnicas do Ninjitsu e se aprimorava com os ensinamentos do avô. Até então, apesar de muito desejada, Mai rejeitou todos os seus pretendentes, considerando-os "fracos". Porém, ao conhecer Andy, foi amor à primeira vista... afinal, ele era tão bonito e tinha tanta garra. Ambos treinaram juntos durante a infância e adolescência e, apesar da ninja Shiranui continuar tentando conquistá-lo, Andy se fazia de besta, mantendo sua atenção inteiramente voltada para os treinamentos. Mai considera-se até hoje a noiva de Andy, mas este faz que não dá a mínima, apesar de guardar um sentimento forte por ela... Dizem até que ele é... se é que você entende... Mas isso já é maldade do povo. ❽ Agora o game já está um pouco antigo para ganhar um espaço tão grande quanto o de uma estratégia nas páginas da Gamers e, como as publicações paralelas dedicadas a estratégias estão "fora de serviço", a quarta aventura de Lara Croft continuará sem o nosso passo-a-passo. Até a próxima, Edson. Ah, mantenha-nos informados quanto aos progressos em sua conquista, ok?

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Bud Games**
R. Miltom Mendonça de Souza, Quadra 90, Casa 09, Santa Maria - RS CEP 97015-000
Sem fins lucrativos. O clube promove troca de dicas dos games de PlayStation, Nintendo 64, Super NES e PC. Também aceitamos pedido de dicas.

2. **Serra Gringo Clube: O Clube dos Campeiros Viciados**
Av. Dr. José Montaury, 129 - Veranópolis - RS CEP 95330-000
Procuramos sócios. Temos carteirinha. Especializados em Mega, Super NES e PlayStation. É gratuito.

3. **Virtua Games**
R. Benedita Guerra Zendron, 194, Centro - Barueri - SP CEP 06401-190
Temos jornal mensal com dicas, concursos mensais e uma loja especializada em todos os tipos de games somente para sócios! Jornal e catálogo gratuito para sócios.

4. **Clube Detona Games**
R. Agnaldo Neiva, 1300A, Jardim das Acácias - Teófilo Otoni - MG CEP 39800-000
Discutimos sobre dicas e campeonatos. Se você tem alguma dica do seu jogo preferido, mande sua carta. Logo responderemos.

5. **Station Club**
R. Valfrido Nazianzeno Macial, 261, Antonio Petraglia - Franca - SP CEP 14409-129
Para Playmaníacos. Após o terceiro mês de associado, você começa a receber todo mês 1 CD grátis. Temos jornalzinho mensal e carteirinha. E-mail: stationclube@uol.com.br

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

Fanfics e Trilhas Sonoras

Booyaka! Oi, tudo bem? Pois é, leitor é assim mesmo, só escreve para tirar dúvidas. Então, vamos aos negócios? ❶ Na outra carta, eu havia proposto uma seção sobre Fanfics e não Janfics. E aí? ❷ Há algum lugar aqui no Brasil, mais necessariamente em São Paulo, uma loja que venda trilhas sonoras de jogos? Já que eu não consegui as partituras, eu apelo "pro" CD mesmo. Vagrant Story possui músicas belíssimas! ❸ Por que vocês não incluem pôsteres de jogos ou personagens em algumas edições da Gamers? Já pensou, o Jedah na porta do meu armário?!? Nooossaaaa!!! ♥ ❹ Gostei da parte de características pessoais de personagens. E se não for pedir muito, poderiam dizer mais a respeito do meu querido Jedah (aquela gargalhada é um barato!) e do Hwoarang? ❺ Eu sei que já faz um bom tempo que o jogo já foi lançado, mas vocês realmente não vão fazer uma Gamers Book para o Squall e companhia? O trabalho que vocês fizeram com FFVII foi tão legal que não vejo a hora de ler o VIII! ❻ Continuando no papo da GB, por que vocês não fazem uma para o Vagrant Story? Esse jogo é magnífico! Mas tem uns puzzles que tão me deixando louca! Na área do Iron Maiden, tem um lugar com pedras com números em cima. E não há Save por lá! Se eu quiser salvar, tenho que subir de algum jeito com aquelas pedras, mas eu não consigo!!! Please, help me! Acabou as perguntas! Bejin da tia Sae! PS: Sobre a foto, estou tomando providências. Sabe, não sou tão fotogênica. Fiquem tranqüilos, eu sei que é brincadeira. Só que eu quero participar. Outra coisa: eu não sabia que estou ganhando

fãs... É isso aí, gente! Girl Power! PS2: A revista tá super legal nessa nova aparência! Sabe, tá mais grossa... (risos)! Tchau!

Sae Jin Ahn
São Paulo - SP

Há quanto tempo, Sae. Já estávamos com saudades. Como você foi direto às dúvidas, vamos direto às respostas: ❶ Realmente houve um mal-entendido. O que você sugere é um espaço para Fanfics, os Contos criados pelos fãs que seguem histórias paralelas ou complementares ligadas ao enredo base de um game. Seria até legal, mas os Fanfics geralmente exigem um espaço considerável para a sua publicação. ❷ Aqui ouve outro equívoco sobre a sua pergunta respondida anteriormente. Há CDs, sim, que contém partituras para as músicas de Final Fantasy. São os CDs da linha "Final Fantasy Piano Collection"; eles são em três no total: um para o FFV, outro para FFVI e o mais recente para FFVIII. Todos eles possuem uma coletânea de músicas de seus respectivos episódios da série executadas em piano; o livreto que acompanha cada CD vem com as partituras de cada composição. Em São Paulo, você pode encontrar lojas que importam os CDs diretamente do Japão no bairro da Liberdade. Se não encontrar os CDs disponíveis, pelo menos você poderá encomendá-los. ❸ Por enquanto, isso está fora dos nossos planos. Mas continua na lista dos "mais pedidos". ❹ A galera realmente está gostando de saber mais sobre seus personagens favoritos. Conhecer mais sobre os personagens, Sae, também pode ajudar a produzir Fanfics. Então vamos lá: Jedah é com certeza um dos personagens mais legais já criados para um game de luta, principalmente em se tratando da Capcom (aliás, a série Vampire/Darkstalkers é onde a empresa se supera em termos de character design e enredo); desde a sua aparência, seus trajes, suas poses, sua risada inconfundível... Jedah é um cara que exala personalidade de cada canto de seu corpo demoníaco. Ele é sádico, diríamos até maníaco, já que é capaz de cortar seu próprio pulso ou mesmo a cabeça (!) para atacar o inimigo com jatos de sangue. Jedah é também prepotente e arrogante, o que fica claro se observarmos o fato dele lutar com as duas mãos nos bolsos. Este insano é o herdeiro do trono da Casa de Doma, um dos reinos que disputam o poder no Mundo da Escuridão (Morrigan herdou o trono da Casa Aensland após a morte de seu pai, Belial, em Vampire Hunter; a Casa Voshtahl era liderada por Galnan, que também morreu; Demitri é o líder da Casa Maximof). Supostamente, Jedah morreu defendendo seus ideais (rumores indicam que o pai de Morrigan foi quem o matou), mas o fato é que ele continua a reviver de tempos em tempos. Sua morte e a de Galnan afetou o equilíbrio que há 10 mil anos reinava no Mundo da Escuridão; com isso, uma guerra civil teve início quando todos os demônios se rebelaram para ganhar poder em meio à confusão (nesta época, Demitri desafiou Belial e perdeu; ele então foi aprisionado na Terra, o Mundo dos Humanos, por 100 anos; passado o tempo, já em Vampire Savior, ele deseja enfrentar a atual líder da Casa Aensland, Morrigan, para se vingar). É precisamente nesta época de confusão que Jedah reaparece clamando ser o Messias da Escuridão que vai salvar o mundo (daí o título Vampire "Savior"). Se você ainda duvida que Jedah seja um maluco, é bom saber que ele pretende ser o próprio Deus. Sim, Jedah tem a prepotência de dizer que o mundo está incorreto e que ele visa corrigir estes erros. Para isso, o louco sai para coletar almas e então alimentar o Feto de Deus (o bebê demoníaco que aparece em seu estágio) para recriar a humanidade "à sua imagem e semelhança". Agora passemos ao seu favorito de Tekken: Hwoarang, conhecido como "Garras de Sangue", é um coreano de 19 anos, com 1,81m, 68kg e tipo sanguíneo O. Líder de uma gangue de jogadores trapaceiros, Hwoarang tem como hobby velejar, gosta de Rock 'n Roll e brigas de rua (também é bom em discussões), não suporta o caratê do estilo Mishima e tem um aversão a Jin Kazama. Seu estilo de luta é o Tae Kwon Do, o qual ele aprendeu sob os cuidados do mestre Baek Doo San. Para ganhar dinheiro, Hwoarang e sua gangue enganam as pessoas nas ruas. Ele finge ser um amador e desafia as pessoas para uma luta valendo dinheiro; todos aceitam, mas perdem a aposta quando Hwoarang revela suas verdadeiras habilidades. Um dia, porém, membros do Grupo Mishima vieram até a cidade, incluindo Jin Kazama. Hwoarang convence-os a aceitar uma aposta e então desafia Jin. Desta vez, o Garras de Sangue não consegue mais do que um vergonhoso empate: a primeira e única mancha em sua carreira imaculada de vitórias. Embaraçado, Hwoarang evita dizer isso para seu mestre Baek e jura praticar todos os dias para garantir que jamais deixará de ganhar novamente. Pouco tempo depois, ele recebe uma má notícia: correm boatos que um tal de Deus da Luta matou Baek. Hwoarang então garante sua presença no torneio King of Iron Fist com dois objetivos: derrotar Jin Kazama e se vingar do Deus da Luta. ❺ Como já dito, a Gamers Book, assim como algumas das outras publicações paralelas da Gamers, continua "temporariamente fora de serviço". ❻ Quanto à GB, já sabe... Sobre suas dificuldades, a área do Iron Maiden não possui Saves; se quiser, tem que voltar para salvar o seu progresso. Na verdade, esta área é mais ou menos como a Deep Dungeon de Final Fantasy Tactics: muitos itens bons, mas não é obrigatório completar. Na primeira jogada, você só precisa visitar as duas primeiras salas para adquirir os itens necessários para prosseguir e terminar o game. Se quiser acrescentar porcentagem, volte para o Iron Maiden na segunda jogada. Esclarecidas as dúvidas, esperamos ansiosos pela sua próxima carta, Sae. PS: o quadro de lembretes já tem um espaço reservado para a foto.

Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaníacos através da rede. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora - não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um - se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuido gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-Mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros Favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos Favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens Favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então envie seus dados via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Correio".

José Augusto Altran
Nick: Nick, Wod
Idade: Hein? O que é óbvio... brincadeirinha... 16
Cidade/Estado: São Caetano do Sul - SP
ICQ: 79391069
E-Mail: [rapttor@bol.com.br], [Wodkarine2@ig.com.br] e [raptor0@hotmail.com]
Sistema: PlayStation, Super NES, Game Boy, Master System, Atari... PS2 em breve!!!
Gêneros Favoritos: RPG kick ass!!! Também gosto de todos os outros tipos como Luta e Survival
Jogos Favoritos: Final Fantasy VII, Xenogears, Mario RPG, Resident Evil 3, Pokémon Silver, Marvel VS Capcom, Tomb Raider 2, Metal Gear...
Personagens Favoritos: Aeris, Seph, Red, Kiros (FF), Asuka (Eva), Sabrina, Articuno, Lugia, Dragonair, Haunter (Pokémon), Dan, Gouki, Wolverine (MvsC), Kenny, Cartman (South Park), Bizzarro Gargalhada, Frango Loiro, Karen Maeda, Paula Su, Sae Jin, Fabiana, Nathalia, Cris, Pio XI, etc. etc. etc... ah, e claro: Allan Martins Altran, o incrível homem de uma sombrancelha só!!!
Frase: Queria ser bom que nem o Allan!

Patrick Seabra Guimarães
Nick: Azariel
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: Goiânia - GO
ICQ: 85757273
E-Mail: patricks@ih.com.br
Sistema: PlayStation
Gêneros Favoritos: Adventure, RPG
Jogos Favoritos: Série Resident Evil
Personagens Favoritos: Squall (FFVIII)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos vendedor de pamonha e cobrador.

Thiago Santos Machado
Nick: —
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: 81430977
E-Mail: thiagovila@ieg.com.br
Sistema: PlayStation
Gêneros Favoritos: Corrida, Luta, Aventura
Jogos Favoritos: Série Need for Speed
Personagens Favoritos: Lara Croft, Kyo Kusanagi
Frase: O estudo é a luz da vida: economize energia, não estude!

Patrick B. Camargo
Nick: Heaven's Cloud
Idade: 14 anos
Cidade/Estado: —
ICQ: 78061898
E-Mail: heavenscloud@bol.com.br
Sistema: Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation, Game Boy Color
Gêneros Favoritos: Aventura e RPG
Jogos Favoritos: The Legend of Zelda: Ocarina of Time/Majora's Mask e Final Fantasy VIII
Personagens Favoritos: Link (The Legend of Zelda)
Frase: Hâãããã?

Rafael Costa da Silva
Nick: Ferio
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Andradas - MG
ICQ: 82741043
E-Mail: ferio@mailbr.com.br
Sistema: Nintendo 64, PlayStation e Game Boy Color
Gêneros Favoritos: RPG, Estratégia, Survival Horror (e seus derivados) e Luta
Jogos Favoritos: Final Fantasy VII, Street Fighter II, Command & Conquer e Resident Evil (e seus derivados)
Personagens Favoritos: Ken Masters, Iori Yagami, Cloud, Aeris, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Jill Valentine e Rebecca Chambers
Frase: Sou, ao menos um pouco, parecido com você: curto games também, mas não faço minha vida disso (apenas uma grande parte dela!)

Cristiano D. de Oliveira
Nick: Piccolo SuperNamekSayajin (ou Iceman)
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: São Gonçalo - RJ
ICQ: com defeito, he, he...
E-Mail: cris_ser@super11.net
Sistema: Super Nintendo, PlayStation
Gêneros Favoritos: RPG
Jogos Favoritos: Suikoden II, série Final Fantasy, Xenogears, Brave Fencer Musashi, Dew Prism/Threads of Fate e outros do gênero
Personagens Favoritos: Iori (KOF), Gambit (X-Men), Iceman (X-Men), Piccolo (Dragon Ball Z, GT)
Frase: HUAHUAHUAHUAHUAHUAHUAHUA... Frase??? Sei lá... let's be friends, he, he...

A seção Debate é o canal de comunicação para você expressar a sua opinião sobre os mais diversos assuntos. Confira o tema proposto, reflita, discuta com seus amigos e familiares, forme uma opinião e exponha seus argumentos. Envie para:

Revista Gamers - Seção Debate
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então manifeste sua opinião via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Debate".
Não se esqueça de especificar o tema sobre o qual você está falando (número da revista e nome do tema) para que possamos organizar as respostas. Tente resumir suas idéias e conclusões o máximo possível, de forma que mais cartas possam ser publicadas aqui nesta seção. Você pode ainda sugerir novos assuntos, basta escrever.

TEMA: Garotas e videogames

Uma dúvida deve ter passado pelo menos uma vez na cabeça dos jogadores de plantão: "Por que há tão poucas garotas que jogam videogame?" Este universo do entretenimento eletrônico geralmente é visto como um Clube do Bolinha: mulher não entra! Porém, cada vez mais as representantes do sexo feminino têm conquistado seu espaço em campos que, antes, eram exclusivos do homem – e isso inclui os games! Não se pode negar que a grande maioria dos jogadores constitue-se de homens, mas isso não é de se estranhar. Veja no futebol, por exemplo: há mulheres que torcem, algumas que gostam de freqüentar estádios e raras que praticam o esporte. Os games retratam este percentual com perfeição: enquanto não é difícil ver uma garota apreciar os jogos "de fora", testemunhar uma mulher jogando já é um pouco complicado e mais difícil ainda é conhecer alguma que leve o assunto a sério como a maioria dos jogadores – entenda: freqüentar arcades, eventos, torneios, gastar dinheiro com consoles, games, acessórios... Não estamos dizendo que elas, em geral, não curtem games, pois nós mesmos já tivemos a oportunidade não apenas de assistir a uma garota jogando um game de luta, como também de apanhar dela (tá, isso era segredo... mas, enfim, tudo pelo bem da comunidade dos games). Sabemos que existem pessoas do dito "sexo frágil" que se divertem jogando videogame. Porém, geralmente, até seus gostos se diferem neste ponto: garotas preferem games como puzzles (Tetris), musicais (Bust-A-Move, Dance Dance Revolution, Parappa the Rapper...), aventuras (Mario, Sonic, Crash e seus derivados). Isso é uma tendência natural – em filmes, por exemplo, elas preferem um romance enquanto eles optam por uma pancadaria no estilo Van Damme. Generalizar, via de regra, é um erro, pois sabemos que sempre há exceções. Nossas leitoras são a prova viva de que há garotas que não apenas jogam, mas também curtem videogames como homens. Porém, como alguém já disse, "A mente de uma mulher é algo indecifrável" (ou qualquer coisa assim). É por isso que abrimos este espaço para elas mesmas: as jogadoras! Qual seu ponto de vista em relação aos games? O que você gosta e não gosta neles e por quê? Com que freqüência você joga? Você se considera boa (nos games, hein?) ou apenas uma jogadora casual? Como as pessoas encaram o fato de você, como uma garota, jogar videogame? E para os marmanjos a discussão também está aberta: você conhece alguma jogadora? Acha que deveria haver mais garotas curtindo videogames? Consulte sua irmã/prima/amiga/namorada/vizinha e faça uma pesquisa de campo colhendo opiniões. Participe!

Resultado

Tema:
Capcom VS SNK: Guerra de Empresas (Edição 72)

• **Rodrigo Eduardo (Via E-Mail / Curitiba - PR):** Sobre qual é a melhor empresa, Capcom ou SNK? Bem, depende: como empresa é claro que é a Capcom, pois ela está no mundo todo, seus jogos são ótimos e ela é boa em vários gêneros (Mega Man e Resident Evil não deixam mentir); agora se for comparar onde as duas disputam mesmo, no caso os jogos de luta 2D, a SNK é melhor. Não que os games da Capcom sejam ruins, longe disso são excelentes, afinal de contas Street Fighter II: The World Warrior foi responsável por este gênero virar febre, ou não foi? Só que eu acho as séries da SNK muito mais divertidas e demoram mais para enjoar. A SNK foi acrescentando várias coisas aos seus games: especiais (golpe secreto, fatais, mortais – cada um chama de um jeito), esquiva, dash, zoom, provocação, carregamento, plano de tela... bem, tem várias! A Capcom fez suas inovações, tal como a variação de níveis de especiais. Porém, acredito eu que as inovações da SNK foram mais legais. Mas quem deve decidir qual é o melhor é o próprio jogador. Se alguém acha o SF melhor que KOF é o direito dele, não deve se preocupar ou esquentar a cabeça por que outros acham KOF melhor! Eu particularmente acho KOF bem melhor, mas nem por isso deixo de jogar um bom Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future no Dreamcast. O melhor não existe (talvez Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000), isto é determinado pelo gosto de cada um. Eu por exemplo não suporto a série Vesus e seus combos na velocidade da luz, mas meus amigos se degladiam (no bom sentido) neste game. Gosto é gosto: tem gente que chama pagode de música! O interessante é cada um saber respeitar o gosto do outro e ter seu gosto respeitado. É horrível quando uma pessoa não se limita apenas a elogiar seu gosto e fica o tempo inteiro criticando e achando defeitos na opinião alheia.

• **Osvaldo Lira de Assunção Jr. (Via E-Mail / São Vicente - SP):** Caros amigos da Gamers, vocês pediram para manifestarmos nossa opinião sobre quem é melhor, Capcom ou SNK e eu, como jogador "viciado" em jogos de luta, tenho que dar minha opinião. O melhor fighting game para mim é Marvel VS Capcom 2.

Tem a melhor jogabilidade, os melhores gráficos... Porém, se tirarmos os personagens Marvel, o jogo perde e muito do seu brilho. Mas eles estão lá, programados pela Capcom no melhor jogo de luta de todos os tempos. Mas um jogo não é tudo. Com relação aos personagens, Terry, Andy, Kyo, Iori e cia. têm muito mais carisma do que Ryu, Ken e sua turma. Comparem Krauser com M.Bison, ou Orochi com Gill; embora os segundos sejam personagens incríveis, o fato da SNK introduzir um enredo bem mais elaborado em seus games faz com que seus personagens se tornem quase reais, o que torna a SNK melhor que a Capcom neste sentido. Agora já imaginaram Krauser e Magneto lançando um Magnetic ShockKaiser Wave? Ou um final onde Terry e Mary estivessem disputando um descontraído racha de moto com Gambit e Rogue? Se for verdade que a Capcom contratou os técnicos da SNK, é bem possível. No lugar de aturar Amingo, Sonson, Tron ou Kobun, teríamos Ryo, Kim, Mai, Shermie. O que mais se poderia querer? Jogabilidade Marvel, enredo SNK em jogo da Capcom.

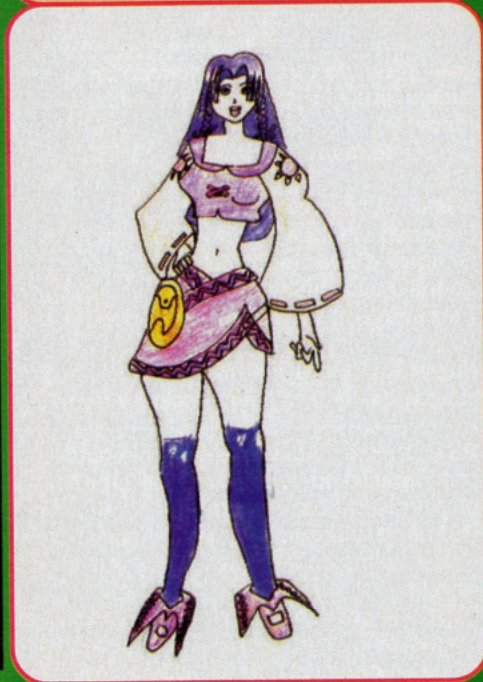
• Conclusão: Bem, este tema, "Capcom VS SNK: Guerra de Empresas", não é exatamente um tema oficial, já que a seção Debate ainda não havia sido criada na Gamers Nº72. Porém, como surgiu esta polêmica e nós abrimos espaço para as opiniões através da resposta à carta do leitor Tiago Antônio de Souza Marques (que ficou indignado com a opinião de outro leitor em edições anteriores), nada mais oportuno que publicá-las neste espaço. Vamos à conclusão... Em uma coisa todos parecem concordar: a SNK domina quando o assunto é enredo e carisma dos personagens. Isso porque a empresa procura explorar o íntimo de cada um deles, criando uma história, definindo características, passado, objetivos, personalidade, relacionamentos... Claro que a SNK algumas vezes dá seus escorregões, como no caso de Brian Battler (que praticamente não possue um histórico, apenas deixou o futebol americano, pois ele era violento demais e as pessoas não gostavam da maneira que ele jogava, para poder se unir aos seus amigos e participar de um torneio de pancadaria) ou o game KOF'98 (que nem mesmo se encaixa na história da série, pois não possui um enredo). Por sua vez, a Capcom consegue "acertar a mão" algumas vezes, como prova Karin Kanzuki (a rival de Sakura em SFZ3) e o francês Remy (com sua roupa de couro e cabelos compridos em SFIII3rdStrike), além das séries Darkstalkers (com seu profundo enredo e personagens como Morrigan, Anita, Jedah, Lilith, Lei-Lei...) e Rival Schools (apresentando diversos personagens carismáticos, cada um com sua personalidade e relacionamento com outros lutadores). A questão jogabilidade depende muito mais de cada jogo do que das empresas propriamente ditas, já que tanto a Capcom quanto a SNK esbanjam talento neste aspecto. Como o assunto se concentra em Street Fighter e KOF, vejamos primeiramente os prós e contras de cada série. A principal característica de SF é o equilíbrio: batalhas duram o tempo exato (nem demais, nem de menos), personagens com golpes justos (em termos de prioridade e dano causado) e pouquíssimas apelações propriamente ditas (daquelas que é impossível escapar). Até hoje ainda é difícil encontrar games tão equilibrados quanto Street Fighter II Turbo Hyper Fighting ou Super Street Fighter II Turbo. Por outro lado, um ponto negativo da série é a velocidade: apesar de você poder selecionar diferentes velocidade em alguns SFs, ela em geral é lenta. KOF é praticamente o oposto: velocidade super rápida, proporcionando batalhas frenéticas. Porém, estas são prejudicadas pela falta de equilíbrio; alguns lutadores evidentemente levam vantagens sobre outros e, às vezes, as lutas se tornam pouco técnicas graças aos bugs que permitem combos infinitos ou de 100%. Este desequilibrio também aparece em outros games da Capcom, principalmente na série Versus (e isso inclui MvsC2). Em termos de combos, podemos dizer que tanto SF quanto KOF tornaram-se mais voltados aos combos com o passar do tempo, mas cada um no seu estilo. Hoje, SF (III 3rd Strike) conta com um pouco de Chain Combos, cancelamentos de golpes comuns em especiais (que podem ser fortalecidos) e destes em Supers (que na série Zero podem ter níveis diferentes). Já KOF (2000) conta com Strikers (de diferentes tipos, inspirados provavelmente nos ajudantes da série VS da Capcom), cancelamento de golpes normais em golpes de comando, destes em especiais e então em DMs (de poder variável). Ambos já apresentaram suas inovações no esquema de combos, como os Custom Combos de SFZ2 e 3 e o Counter Mode de KOF'99. Fica evidente que as duas séries evoluíram bastante com o tempo, atraindo cada vez mais fãs. Sabemos que cada game difere do outro, mas ambos têm o objetivo de oferecer diversão. Cabe a você mesmo definir com qual você mais se identifica e se divertir, sem que, para isso, seja necessário criticar o outro lado. Tem aqueles que preferem SF, tem os que só jogam KOF, tem alguns que se divertem com ambos, tem até que prefira as versões mais antigas de um ou de outro... Sempre haverá gostos diferente e o mais importante é que se respeite a preferência alheia. Por enquanto é só, mas este tema continuará aberto para discussões futuras. Escreva!

Luigi Papa Lopes
Nick: Luigi Papa
Idade: 23 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: 62435586
E-Mail: mestre_do_jogo@uol.com.br
Sistema: Sega Saturn e Dreamcast
Gêneros Favoritos: RPG, Ação, Aventura e Luta
Jogos Favoritos: Sonic (todas as versões), RPGs, jogos da série Versus (X-Men VS Street Fighter, etc.)
Personagens Favoritos: Sonic, Ken, Wolverine, Duke Nukem
Frase: Sou um SEGA-Maníaco!!

Rafael S. Freitas
Nick: Principe_Evil
Idade: 16 anos
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: 74169398
E-Mail: rafael@evamail.i-p.com
Sistema: PlayStation, PC
Gêneros Favoritos: RPG, Ação, Corrida
Jogos Favoritos: Xenogears, Tenchu, Driver, KOF'99
Personagens Favoritos: Athena (KOF), Sephiroth (FFVII), Sogetsu (Samurai Shodown IV)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos trocador e motorista...

Fernando Moritz dos Santos
Nick: Moritz
Idade: 20 anos
Cidade/Estado: Guaíra - PR
ICQ: 41752832
E-Mail: moritz@f1net.com.br
Sistema: Super NES, Nintendo 64, Saturn, PC
Gêneros Favoritos: Pinball, Luta, Estratégia
Jogos Favoritos: Série Pro Pinball, The King of Fighters e Worms Armageddon
Personagens Favoritos: Terry Bogard
Frase: Só Jesus Cristo Salva!

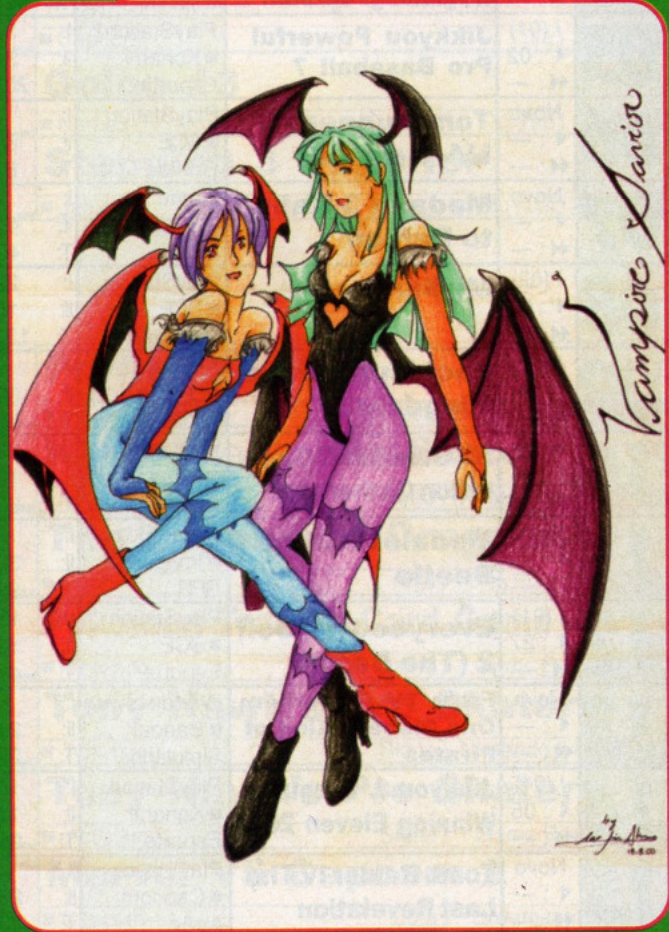
Osvaldo Lira de Assunção Jr.
Nick: Osvaught (Osvaldo+Onslaught)
Idade: 21 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: —
E-Mail: osvaught@uol.com.br
Sistema: Genesis, Saturn, Dreamcast
Gêneros Favoritos: Luta
Jogos Favoritos: —
Personagens Favoritos: Terry Bogard & Blue Mary
Frase: Não me leve a mal, conseguiu acordar o lobo dentro de mim (Terry Bogard, KOF'97)

PS1: Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.
PS2: Ao enviar sua ficha, você automaticamente está autorizando a publicação destes dados na revista.
PS3: Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros... ões e casamentos que resultarem desta seção.

Edson da Conceição Oliveira
Angra dos Reis - RJ

Aldrey T. Santos
Elésio Medrado - BA

Devanir Ribeiro Paiva
São Paulo - SP

Ruston Anderson P. do Vale
Tarumirim - MG

Sae Jin Ahn
São Paulo - SP

Game Ranking

Confira os jogos preferidos no mundo inteiro

Período – semanas de:
I) 10/07 a 16/07
II) 17/07 a 23/07

Final Fantasy IX deixou o topo, mas permanece na segunda posição, vendendo mais 414.165 unidades no período e alcançando mais de 2,3 milhões de unidades vendidas. Quem pegou o primeiro lugar na quinzena foi Yugioh III da Konami, série que é mania no Japão, beirando 1/2 milhão de unidades em duas semanas. Mario Tennis 64 estreou muito bem e garantiu a terceira posição, mesmo tendo pego apenas 3 dias (21~23/07) de todo o período. O novo PS One continua a empurrar as vendas dos games de PlayStation. O Dreamcast traz apenas um game no Top 30: Tomb Raider IV na 27ª posição. A Konami satura o mercado e consegue incluir 8 games no Top 30 (sendo 3 entre os 5 primeiros).

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

Legenda

Posição
Novo: Estréia no ranking (lançamento)
! (XX): Permanência (a quantas edições)
Re: Re-entrada

◂ : Posição na edição passada
◂◂: Posição na edição retrasada

Vendas
I : Unidades vendidas na semana I
II : Unidades vendidas na semana II
T : Total de unidades vendidas desde o lançamento (Azul: Mais de 100 mil unidades vendidas / Verde: Mais de 500 mil unidades vendidas / Vermelho: Mais de 1 milhão de unidades vendidas)

Pos.	Posição	Jogo	Sistema / Fabricante / Gênero	Vendas
01	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Yugioh Duel Monsters III: Holy War God Advent**	Game Boy ■ Konami Card Game	I: 380.850 II: 101.623 T: 482.473
02	! (01) ◂ : 01 ◂◂: —	**Final Fantasy IX**	PlayStation ■ Square RPG	I: 275.306 II: 138.859 T: 2.365.265
03	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Mario Tennis 64**	Nintendo 64 ■ Nintendo Esporte	I: — II: 319.434 T: 319.434
04	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Beginning Version**	PlayStation ■ Konami Esporte	I: — II: 97.889 T: 97.889
05	! (01) ◂ : 02 ◂◂: —	**Jikkyou Powerful Pro Baseball 7**	PlayStation2 ■ Konami Esporte	I: 35.785 II: 30.278 T: 208.966
06	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Tomarunner VS L'Arc en Ciel**	PlayStation ■ SCE Corrida	I: — II: 63.536 T: 63.536
07	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Medalot 3 Kabuto Bahjon**	Game Boy ■ Imagineer RPG	I: — II: 49.786 T: 49.786
08	! (02) ◂ : 07 ◂◂: 07	**My Summer**	PlayStation ■ SCE Variedades	I: 22.546 II: 19.826 T: 131.129
09	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Pachisuro Aruze Kingdom 3**	PlayStation ■ Aruze Tabuleiro	I: — II: 33.921 T: 33.921
10	Novo ◂ : — ◂◂: —	**SD Gundam G Generation Gatherbeat**	WonderSwan ■ Bandai Simulador	I: 23.470 II: 10.355 T: 33.825
11	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Medalot 3 Stag Beetle**	Game Boy ■ Imagineer RPG	I: — II: 32.978 T: 32.978
12	! (01) ◂ : 27 ◂◂: —	**Everybody's Golf 2 (The Best)**	PlayStation ■ SCE Esporte	I: 15.342 II: 13.823 T: 41.383
13	Novo ◂ : — ◂◂: —	**From TV Animation: One Piece ~ King of Pirates**	WonderSwan ■ Bandai Simulador	I: — II: 27.524 T: 27.524
14	! (01) ◂ : 05 ◂◂: —	**Jikkyou J. League Winning Eleven 2000**	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 10.930 II: 14.910 T: 95.775
15	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Tomb Raider IV The Last Revelation**	PlayStation ■ Capcom Ação	I: — II: 23.843 T: 23.843
16	! (03) ◂ : 17 ◂◂: 05	**Dance Dance Revolution 3rd Mix**	PlayStation ■ Konami Musical	I: 10.275 II: 11.984 T: 269.100
17	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Dokapon Millennium Quest**	Game Boy ■ Asmik Ace Criação	I: 9.615 II: 10.832 T: 20.447
18	! (02) ◂ : 12 ◂◂: 04	**Excite Bike 64**	Nintendo 64 ■ Nintendo Corrida	I: 8.646 II: 9.534 T: 114.343
19	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Japan Sumo Wrestling Society ~ Official Recognition**	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 9.826 II: 7.127 T: 16.953
20	! (01) ◂ : 06 ◂◂: —	**Gundam: Giren's Ambition ~ Genealogy of Zion Capture Instruction Book**	PlayStation ■ Bandai Simulador	I: 9.249 II: 7.674 T: 85.026
21	! (01) ◂ : 03 ◂◂: —	**Persona 2: Eternal Punishment**	PlayStation ■ Atlus RPG	I: 7.998 II: 8.150 T: 139.044
22	! (01) ◂ : 28 ◂◂: —	**Suzuki Explosion**	PlayStation ■ Enix Simulador	I: 7.659 II: 8.189 T: 27.267
23	! (01) ◂ : 15 ◂◂: —	**Mr. Driller**	PlayStation ■ Namco Puzzle	I: 8.597 II: 7.172 T: 45.914
24	! (01) ◂ : 10 ◂◂: —	**Pocket Digimon World**	PlayStation ■ Bandai RPG	I: 7.735 II: 6.896 T: 62.746
25	! (03) ◂ : 23 ◂◂: 11	**Kirby Star 64**	Nintendo 64 ■ Nintendo Ação	I: 6.125 II: 8.497 T: 927.269
26	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Shin Yugioh Dual Monsters: Sealed Memories (Konami The Best)**	PlayStation ■ Konami Card Game	I: 6.326 II: 8.022 T: 14.348
27	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Tomb Raider IV The Last Revelation**	Dreamcast ■ Capcom Ação	I: — II: 12.629 T: 12.629
28	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Ganbare Japan! Olympics 2000**	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 6.250 II: 5.833 T: 12.083
29	! (03) ◂ : 20 ◂◂: 08	**The Legend of Zelda: Mask of Mujula**	Nintendo 64 ■ Nintendo RPG/Ação	I: 5.251 II: 6.391 T: 876.575
30	Novo ◂ : — ◂◂: —	**Tokyo Evil Academy**	PlayStation ■ Asmik Ace Simulador	I: 11.104 II: — T: 11.104

Última Posição
▲ : Subiu II : Estacionou ▼ : Desceu

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS ESPERADOS NO JAPÃO

01	Dragon Quest VII	Enix	RPG	PlayStation	II : 01	! (03)
02	Final Fantasy X	Square	RPG	PlayStation2	II : 02	! (03)
03	Sakura Taisen 3	Sega	RPG/Sim.	Dreamcast	II : 03	! (03)
04	Grandia II	GameArts	RPG	Dreamcast	II : 04	! (03)
05	Onimusha Warlord	Capcom	Adventure	PlayStation2	▲ : 07	! (03)
06	Bio Hazard 0	Capcom	Survival Horror	Nintendo 64	▼ : 05	! (03)
07	Tales of Eternia	Namco	RPG	PlayStation	▼ : 06	! (02)
08	Metal Gear Solid 2	Konami	Espionagem	PlayStation2	II : 08	! (03)
09	Mysterious Dungeon 2: Shiren's Mystery Raid Castle	Chun Soft	RPG	Nintendo 64	II : 09	! (03)
10	SD Gundam G Generation F	Bandai	Simulador	PlayStation	▲ : —	Novo

Top 10

Fonte: Weekly Famitsu

ARCADES PREFERIDOS NO JAPÃO

01	Derby Owners Club	Sega	Simulador	II : 01	! (03)
02	Virtual On Oratorio Tangram MSBS V5.66	Sega	Luta	▲ : —	Novo
03	Power Smash	Sega	Esporte	II : 03	! (03)
04	Drum Mania 2nd Mix	Konami	Musical	▼ : 02	! (03)
05	Million Hits	Namco	Musical	▲ : —	Novo
06	Truck Maniac Concerto	Namco	Corrida	▲ : 08	! (01)
07	Virtua Striker 2 Ver. 2000	Sega	Esporte	▼ : 06	! (03)
08	Marvel vs Capcom 2	Capcom	Luta	▼ : 05	! (03)
09	Golgo 13	Namco	Tiro	▼ : 04	! (03)
10	Stepping 3 Superior	Jaleco	Musical	▼ : 07	! (02)

Top 10

OS GAMES PREFERIDOS NOS EUA

01	World Series Baseball 2K1	Sega	Esporte	Dreamcast	▲ : —	Novo
02	Star Wars Episode I: Racer	Nintendo	Corrida	Nintendo 64	▲ : —	Re
03	Pokémon Yellow: Pikachu Edition	Nintendo	RPG	Game Boy	▲ : 08	! (04)
04	Perfect Dark	Nintendo/Rare	Tiro 1ª pessoa	Nintendo 64	▼ : 03	! (04)
05	Kirby: The Crystal Shards	Nintendo	Ação	Nintendo 64	▼ : 02	! (04)
06	The Legend of Dragoon	Sony	RPG	PlayStation	▼ : 04	! (04)
07	Pokémon Trading Card Game	Nintendo	Card Game	Game Boy	▼ : 06	! (04)
08	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Skate	Nintendo 64	▼ : 07	! (04)
09	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Skate	Game Boy	▲ : —	Re
10	Marvel VS Capcom 2	Capcom	Luta	Dreamcast	▼ : 01	! (04)

REVIEWS

GAMERS Nº76

Finalmente, como já havíamos dito, trazemos uma nova ficha de avaliação, que você fica conhecendo logo abaixo. Com ela, nossos Reviews ficarão cada vez mais precisos, justos e detalhados, pois adotamos novos conceitos (como a mudança de três critérios) para que você tenha uma idéia mais sólida da qualidade dos games avaliados.

Para estrear o novo sistema de notas, esta edição de número 76 da sua revista Gamers traz uma remessa caprichada de títulos. O Dreamcast traz a ação aérea de Aero Wings 2: Air Strike, os combates de Draconus: Cult of the Wyrm, a estratégia de Hidden & Dangerous diretamente do PC, a ação frenética de Spawn: In the Demon's Hand, os quadrinhos de Todd McFarlane trazidos para o game pelas mãos da Capcom, e também WWF Royal Rumble, mais um game de luta-livre. O portátil da Nintendo continua firme e forte, trazendo três games de qualidade: Dance Dance Revolution da Konami, Nascar 2000 e a versão antecipada de Turok 3: Shadow Oblivion, que promete ainda mais sucesso no Nintendo 64. O Neo Geo Pocket, que anda meio parado, vem com Rockman Battle & Fighters. Trazendo a qualidade de sempre, o PlayStation2 apresenta X-Squad, o primeiro game de tiro para o console, produzido por ninguém menos que a Electronic Arts. Para não perder o costume, o 32-bit da Sony se manifesta com Alien Resurrection e a versão americana do fantástico Chrono Cross da Square. Fechando esta boa leva de títulos, Grand Prix marca a sua terceira versão para os usuários de PC, com a qualidade que você já conhece. Agora é só abrir a revista e curtir as pérolas desta quinzena.

JOGOS AVALIADOS NESTA EDIÇÃO

44

52

62

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1): Em primeiro lugar, nós levamos em consideração as capacidades de cada sistema, ou seja, os recursos que os produtores tiveram para produzir o game. Assim, não daremos notas maiores nos gráficos de um game de Dreamcast só porque ele é mais bonito que um de PlayStation; para ganhar uma nota alta em certo quesito, o game deverá utilizar bem a capacidade de seu sistema.

2): Para atribuir as notas para cada quesito e fazer a avaliação, nós jogamos cada game até termos uma noção sólida de como ele se sai em cada aspecto.

3): Para efeitos de comparação entre os jogos, levamos em consideração outros games do mesmo estilo. Dessa forma, ao avaliarmos um game com cenários pré-renderizados, iremos compará-lo a outros jogos que utilizam o mesmo estilo gráfico, atribuindo a nota de acordo com a sua performance em relação aos demais jogos disponíveis (e também de acordo com a capacidade do console, como mencionado no primeiro quesito).

4): Quanto ao estilo do game avaliado, tomamos o cuidado de atribuir o review a um redator que esteja familiarizado naquele gênero. A matéria de um novo RPG será feita por alguém que entende deste gênero, enquanto alguém que prefira games de corrida irá avaliar os games desta categoria.

5): O objetivo de nossas avaliações é mostrar aos jogadores se um game é bom ou não, se compensa dar uma olhada, experimentar uma jogada, alugar ou comprar o game. Dando uma base do que o leitor deve evitar ou procurar.

NOSSA (NOVA) FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa ficha de avaliação para os games presentes em nossos reviews. Ela é dividida em três "módulos". No primeiro, o módulo "*Ficha Técnica*", você confere os dados básicos do game em questão: **Sistema** e o **Logo** do console ao qual ele pertence no canto superior esquerdo da ficha, o **Nome do Jogo** em destaque à direita e, abaixo, a **Produção** (empresa que fabrica e lança o game), **Criação** (softhouse responsável pelo desenvolvimento do jogo), **Origem** (sua procedência: Japão, EUA, Europa ou Brasil), **Gênero** (estilo de jogo), **Jogadores** (o número de pessoas que podem jogar), **Memória** (quanto ocupa o game – quantidade de Megabits se for em cartucho ou quantidade de discos se for em CD, GD ou DVD) e **Site** (a página do game na internet). No módulo "*Avaliação*", temos as notas para cada um dos cinco quesitos: **Gráficos** (visual, nível de detalhes, efeitos especiais, animação, resolução), **Som** (músicas, efeitos sonoros, vozes), **Jogabilidade** (controle, câmera, interface, sistema de jogo), **Durabilidade** (o tempo pelo qual você continuará jogando o game, influenciado pelo tamanho do jogo, linearidade ou variedade, finais, opções extras que são liberadas, mini-games, modos de jogo e a diversão proporcionada) e **Acabamento** (o nível de capricho, que define se o título é ou não bem executado: quantidade de detalhes como modos e opções, layouts de menus e tela de jogo, elaboração do enredo, design de personagens, qualidade na atuação de voz, cenas em CG e a originalidade colocada em tudo isso). Estes cinco quesitos são avaliados com notas que variam de 0.5 a 5.0 (com divisões de 0.5 em 0.5) e geram uma **Média Final** (os quesitos são somados e divididos por 5), que aparece destacada em amarelo. O terceiro e último módulo é "*Prós & Contras*", onde você confere os pontos positivos e negativos do título avaliado.

OPINIÃO DO LEITOR

Você não concorda com alguma de nossas avaliações? Achou alguma nota injusta? Na sua opinião, nós demos uma nota alta ou baixa demais em algum quesito? Se você não estiver satisfeito com nossas notas, escreva-nos dizendo qual nota você daria para o game em questão, fazendo um breve comentário relatando o motivo de sua nota:

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Ou contate-nos via E-Mail:
gamers@edescala.com.br

O que você está esperando? Esta é a sua chance para defender seu game favorito, ou descer a lenha naqueles que você odeia. Escreva-nos!

RECOMENDADO DESTA EDIÇÃO

Chrono Cross (Square EA - PlayStation)

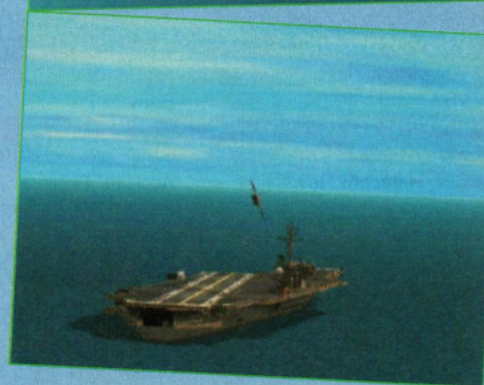
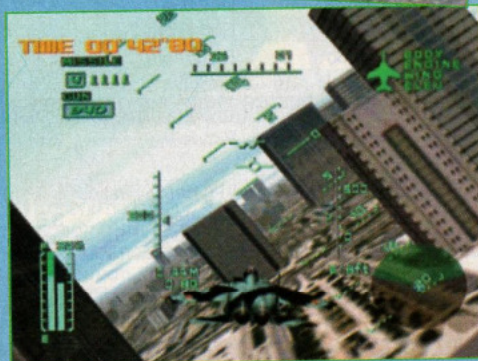
RESUMO DOS REVIEWS DA 7 ÚLTIMAS EDIÇÕES

Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
PlayStation				
•Digimon World	Bandai	Criação	3.6	73
•Everybody Golf 2	SCE	Golfe	4.0	70
•F1 Racing Championship	Ubi Soft	Corrida	3.8	70
•Final Fantasy IX	Square	RPG	4.7	75
•Grind Session	SCE	Skate	3.8	71
•Hogs of War	Infogrames	Tiro	3.7	69
•Iron Soldier 3	Vatical Ent.	Ação	3.7	75
•ISS Pro Evolution	Konami	Futebol	4.5	69
•Koudelka	Infogrames	Adventures	3.5	73
•Legend of Mana	Square	RPG	4.0	72
•Micro Maniacs	Codemasters	Corrida	4.1	69
•Mortal Kombat: Special Forces	Midway	Ação	3.5	74
•Mr. Driller	Namco	Puzzle	3.7	71
•Muppet Race Mania	Travellers Tales	Corrida	3.6	72
•NCAA Football 2001	EA Sports	Futebol Americano	4.1	75
•Nightmare Creatures II	Konami/Kalisto	Adventure	3.8	71
•Pool Academy	Ubi Soft/ASK	Sinuca	3.0	70
•Rescue Shot	Namco	Tiro	4.0	69
•Resident Evil Survivor	Capcom	Ação/Tiro	4.5	69
•Sno-Cross Chapionship Racing	Crave	Corrida	3.6	75
•Striker Pro 2000	Infogrames	Futebol	3.7	70
•Surf Riders	UbiSoft	Surfe	3.2	75
•Tenchu II: Birth of the Assassins	Activision	Ação	4.2	75
•Theme Park World	Electronic Arts	Simulador	3.5	69
•Threads of Fate	Square EA	RPG/Ação	3.6	74
•Transformers: Beast Wars Transmetals	BAM Ent.	Luta	3.6	74
•Vagrant Story	Square EA	Role Playing Adv	4.8	70
•Vanguard Bandits	Working Designs	Estratégia	3.6	73
•X-Men: Mutant Apocalypse	Activision/Paradox	Luta	4.0	74
PlayStation2				
•FIFA Soccer World Championship	EA Sports	Futebol	4.1	71
•TVDJ	Sony	Editor de Video	3.2	74
Dreamcast				
•Ecco The Dolphin	Sega	Adventure	4.0	72
•ECW: Hardcore Revolution	Acclaim	Luta-Livre	3.5	74
•Evolution 2	UbiSoft/Sting	RPG	3.9	74
•Fur Fighters	Acclaim/Bizarre Creations	Ação	3.9	74
•Jet Set Radio	Sega	Ação	4.6	73
•MagForce Racing	Crave	Corrida	3.8	75
•Marvel VS Capcom 2	Capcom	Luta	4.5	73
•Omikron: The Nomad Soul	Eidos/Quantic Dreams	Adventure	4.0	74
•Railroad Tycoon II	GOD	Simulador	4.0	75
•Rainbow Six	Ed Storm	Espionagem	3.9	70
•Rent-A-Hero No1	Sega	RPG/Ação	3.7	72
•Seaman	Sega	Criação	3.7	75
•Silver	Infogrames/Spiral House	RPG	3.7	74
•Street Fighter Alpha 3	Capcom	Luta	4.1	69
•Street Fighter III 3rd Strike	Capcom	Luta	4.0	73
•Super Runabout	Climax	Corrida	3.7	71
•Tony Hawk's Pro Skater	Crave	Skate	4.8	71
•Virtua Athlete 2000	Sega	Esporte	4.0	75
•Virtua Tennis	Sega	Tênis	4.3	74
•Wacky Races	Infogrames	Corrida	4.0	73
Nintendo 64				
•Army Men: Air Combat	3DO	Ação	3.6	74
•Carmageddon 64	Titus	Ação	2.7	75
•Daikatana	Kemco	Tiro em 1ª pessoa	3.7	75
•Densha de Go! 64	Taito	Simulador	3.4	73
•Duck Dodgers	Infogrames	Plataforma	3.8	73
•Indy Racing 2000	Infogrames	Corrida	3.6	73
•International Track & Field 2000	Konami	Esporte	3.7	72
•Mario Artist: Talent Studio (64DD)	Nintendo	Editor	4.0	73
•Perfect Dark	Rare/Nintendo	Tiro em 1ª pessoa	4.9	69
•Rally Challenge 2000	SouthPeak	Corrida	3.7	75
•SimCity 64	Nintendo	Simulador	3.0	75
•Star Craft 64	Nintendo/MassMedia	Estratégia	3.8	74
Game Boy Color				
•AMF Xtreme Bowling	Vatical Ent.	Boliche	3.3	73
•Bomberman Max: Red Challenger/Blue Champ	Hudson Soft	Ação	4.1	71
•Driver	Infogrames	Corrida	3.8	69
•F1 World Grand Prix II	Video System	Corrida	3.5	69
•Heroes of Might & Magic	3DO	Estratégia	3.3	73
•Warlocked	Nintendo	Estratégia	3.4	75
•WCW Mayhem	Electronic Arts	Luta-Livre	3.3	70
Neo Geo Pocket Color				
•Puzzle Link 2	SNK	Puzzle	3.8	70
PC				
•Daikatana	Eidos	Tiro em 1ª pessoa	3.0	72
•Dark Reign 2	Activision	Estratégia	3.5	73
•Diablo II	Blizzard	RPG	4.5	73
•Dracula Resurrection	Dreamcatcher Interactive	RPG	3.5	74
•Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	Hasbro Intercative	Estratégia	3.5	69
•Motocross Madness 2	Microsoft	Corrida	3.5	71
•Rally Masters	Infogrames	Corrida	4.0	69

AEROWINGS 2: AIR STRIKE

GRÁFICOS REFINADOS, MAIS ÂNGULOS, FÍSICAS MELHORADAS E MANOBRAS ALUCINANTES

Quando o Dreamcast foi lançado, os fanáticos por jogos de avião tinham duas escolhas: Air Force Delta da Konami, ou Aerowings da Crave. Mesmo que nenhum tenha feito sucesso, Aerowings conseguiu uma legião de fãs. Replays de VMU apareceram na Internet, o número de FAQs aumentou e o jogo foi consagrado. Mesmo que não tenha feito sucesso de imediato, o seu estilo de Pilot Wings misturado com simulador, conquistou muitas pessoas. E com isso em mente, a Crave volta mais uma vez com a seqüência Aerowings 2: Air Strike. Como o nome diz, é o segundo título da série e não é um simulador de acrobacias e sim um simulador de combate aéreo. Aerowings 2 não é um jogo de guerra. Ele apenas o treina a lutar no ar. As 30 missões do jogo testam suas habilidades para ver se você tem o que é preciso para controlar os outros aviões. Logo que conseguir estas habilidades pode ir para os 15 desafios.

Diferente das missões, estas envolvem alvos vivos. E estes desafios dão mais aviões para controlar. Se quiser pilotar aviões como F/A-18 ou F-15, deverá completar os desafios. Pelo tempo de vôo e pelas mortes você poderá pegar cerca de 25 aviões diferentes. Enquanto alguns aviões como F-15DJ Agressor 2, F-15 e F-15DJ são apenas variações, aviões como F-2B são bem diferentes. Aerowings 2 também tem um modo de vôo livre, onde você apenas fica voando e atirando em alguns alvos. No entanto quando progride este modo fica mais adicional. Neste modo é o único lugar onde você pode treinar certas habilidades, pois nas missões você não tem muita liberdade. E se tiver imaginação vai poder ficar

aterrissando em estradas e ruas sem parar. Você também pode variar o clima neste modo, então você poderá enfrentar outros pilotos em uma tempestade se quiser. As possibilidades deste modo não tem fim, com apenas a sua imaginação como limite. Se gosta de explodir as coisas deve ficar longe deste modo, mas se gosta apenas de ficar voando e explorando vai se divertir muito com o modo Free Flight. Parecido com este modo o modo VS, coloca outro jogador contra você para duelos.

A JOGABILIDADE

Mesmo que Aerowings 2 tem muitas característica, o jogo não seria nada sem uma boa jogabilidade e controle. Ainda bem que o jogo tem estes requerimentos. Air Strike oferece dois tipos de controle: básico e profissional. No básico, habilidades como pouso, força-G são feitos automaticamente o permitindo que se concentre em manobras. Mas no profissional deverá se preocupar com tudo isso. Para a aceleração você deve apertar os botões A e B. Se o nariz do avião está para baixo, poderá se mover com mais velocidade. No entanto se estiver fazendo uma curva ou subindo conseqüentemente a velocidade diminui. Os botões analógicos direito e esquerdo permitem que você ajuste o alinhamento enquanto que o direcional analógico permite que controle a inclinação e o rolamento. Como um bônus para o jogo você pode dar parafusos e até loopings para escapar dos mísseis dos adversários.

O sistema de controle do jogo é parecido com seu antecessor, o botão Y não produz mais fumaça, mas atira a arma. Até 500 metrôs você pode usar as metralhadoras ou canhões, enquanto o uso de mísseis fica para os adversários mais distantes. Mirar é automático e na maioria dos casos isso não é um problema. No entanto quando o inimigo está em grupo tudo fica muito confuso. Os oponente tomam vantagem disso também, em algumas vezes eles ficam bem unidos o que impossibilita a mira. Pode emular um sistema real de mira, mas é bem agravante. Em termos de jogabilidade, Air Strike pega a engine de Aerowings e muda um pouco. Dependendo do avião que pegar poderá fazer muitas manobras. Se estiver a 15.000 metros de altura permite que você faça parafusos com mais facilidade, mas o avião tem a tendência de abaixar a sua frente. Se estiver perto do chão, a densidade do ar é mais alta, dificultando um pouco mais as curvas.

A atenção para os detalhes é assustadora. Lançar mísseis diminui o peso de seu avião e assim aumenta a sua velocidade. A altitude e clima também interferem no manuseio. Se ficar em cima de uma tempestade é bem fácil, mas tente ficar sob ela. Jogue este game por horas e vai esquecer de todos os

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

AeroWings 2: Air Strike (Dreamcast)

Produção	Criação
Crave	CRI
Origem	**Gênero**
EUA	Ação
Jogadores	**Memória**
1	GD

Site: www.cravegames.com

•AVALIAÇÃO — GAMERS

Item	Nota
GRÁFICOS	4.0
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	4.0
ACABAMENTO	4.0

3.9

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Ótimo sistema de replays; Acrobacias aéreas chocantes; O game é bem divertido

Contras: A música está muito fraca para o potencial do game

outros jogos de simulador de avião. Um controle bom é inútil sem uma AI boa e Aerowings 2 não desaponta. Nas primeiras missões, os inimigos escapam bastante dos tiros para criar mais pressão ao jogo. Mas quando chegar na missão 30 ou estiver no Hard, vai ter que dar a alma para poder derrubar um oponente. Eles também não perdoam se você fizer alguma burrada como deixar um inimigo na sua traseira por muito tempo. O mais importante de tudo no entanto é que a atenção aos detalhes do jogo não subtrai da experiência. Mesmo sendo um simulador, a jogabilidade do jogo é bem rápida e divertida.

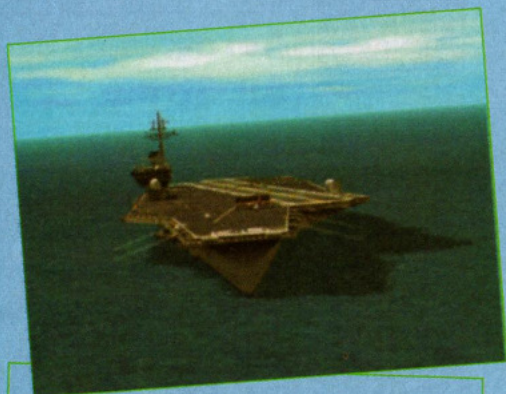
OS GRÁFICOS

Air Strike também tem muito visual, melhorando em quase tudo do jogo original. Os aviões são muito bem detalhados, repletos com muitos logos, camuflagens e tem muitas partes que se movem visíveis, até os motores brilham com as turbinas. E quando você acerta alguns tiros no inimigo, você pode até ver a fumaça saindo dele. Os ambientes são detalhados com o mesmo esplendor. O sol ilumina os prédios e as nuvens reforçam as neblinas. Os 19 locais do jogo não são tão criativos quanto os do primeiro, mas com 90% menos de pop-up, mais efeitos de clima e mais clareza. Outro aspecto que o jogo é muito bom é na função de Replay. Diferente de alguns títulos que oferecem apenas alguns segundos, o jogo trás muitas cenas de vários ângulos. Você pode ver a ação de 20 ângulos. Há muitas opções, como colocar no FF, tirar a música e etc. Quando terminar, vai poder ver a sua obra de arte e gravar em um VMU para ver no Replay Theater. Pode parecer bobo, mas logo que fizer o seu primeiro Replay vai perceber o quanto ele adiciona ao jogo. Mesmo se não gosta dos Replays, pode usá-los para ver suas falhas e melhorar seu desempenho.

O SOM

Considerando a atenção ao detalhe a cada outro aspecto do jogo, é difícil de acreditar que este jogo tem um ponto fraco. Mas ele tem, a música. Enquanto os sons dos motores, canhões e metralhadoras sejam decentes, a música de fundo é muito repetitiva e chata. Há pelo menos 6 músicas, mas seus estilos parecidos com Top Gun colocam tudo a perder.

FINALIZANDO

Aerowings 2 tem uma jogabilidade boa, muitas características e uma música ruim. O jogo não esconde ser um simulador de combates, mas mesmo assim ele consegue ainda se destacar dos demais. E por ser diferente este título tem chances de atrair jogadores que estão cansados dos típicos simuladores de aviões.

DRACONUS: CULT OF THE WYRM

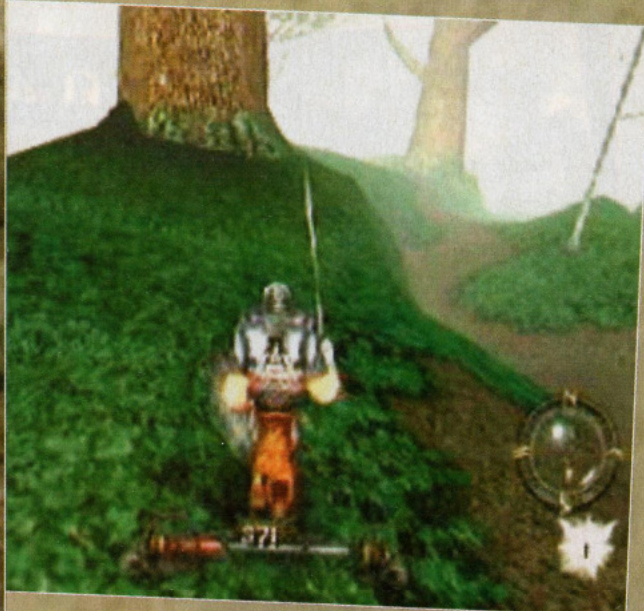
PIZZA OU VIDEO GAMES?

Vamos comentar uma frase do filme Threesome "Sexo é como Pizza, mesmo sendo ruim continua sendo bom". Bem este sentimento ecoa sobre o jogo de aventura em terceira pessoa, Draconus. Esta seqüência não oficial de Die By The Sword seria horrível se não fosse tão divertida. Mesmo que a trama tenha mais buracos do que um queijo suíço, é apenas uma desculpa para as várias missões que vai enfrentar.

Você assume o papel do guerreiro Cynric ou da sedutora maga Aeowyn. Os dois personagens são a quinta criança do rei, o qual também era o quinto filho. Além de ter o número 5 como o número da sorte, você também recebe o título de Dragonsbane, em honra de um herói lendário. Um poderoso dragão fez um exército apenas de monstros e o reino está a seus pés. Agora é o seu dever mostrar todo o potencial de um Dragonsbane.

A HISTÓRIA

A história do jogo é bastante linear. Geralmente você deve pegar uma chave. Para destrancar a porta C e matar o monstro C. Mesmo se não estiver prestando atenção, um X vermelho vai aparecer no mapa, para mostrar uma parte da aventura que não terminou. Logo que encontrar estes objetivos, o X vai ficar verde. Com objetivos tão simples, você pensará que nem precisa sair da rota. No entanto ao explorar as enormes fases você encontrará segredos que valerão a pena. A maioria deles são provenientes dos Red Wisps e White Wisps. O Red Wisps recupera a sua energia e os White Wisps são usados para melhorar o seu personagem. Quanto mais desses itens pegar, melhor o seu personagem vai ficando.

A característica mais forte do jogo, é o seu sistema de combate. O sistema de luta leva algum tempo para você se acostumar, especialmente os combos, mas logo você vai estar acabando com os inimigos em pouco tempo. A defesa é muito importante. É bem difícil recuperar a energia, então você

deve aprender a se defender. O escudo e os botões d esquiva são muito importantes. Mais tarde no jogo qu encontrar inimigos múltiplos, a esquiva vai ser a sua melhor amiga. Como qualquer outro jogo de luta bom, executar os combos é uma das chaves para a vitória. Cada personagem pode executar cerca de 6 a 9 combos dependendo da arma que estiver carregando. Por exemplo, Cynric pode executar oito combos diferentes com a sua espada, mas apenas 6 com o machado. Estes combos podem ser ligados para aumentar ainda mais os efeitos. Até mesmo o chefe mais difícil pode ser derrubado quando você liga alguns combos. Ainda esperamos para ver um jogo de combate em terceira pessoa com ângulos de câmera tão perfeitos. Em algumas situações você não consegue ver o que é preciso. Com isso dito, ficamos frustrados com os ângulos desse jogo. Metade do tempo o nosso personagem estava com o braço preso em um objeto, ou ele não conseguia seguir a ação da batalha.

OS GRÁFICOS E SOM

Deixando os ângulos de lado, o jogo ainda tem belos gráficos. O jogo tem uma boa atuação de voz contando com a voz de Gearge takei. Em muitas vezes nos damos risos das vozes dos personagens. A nossa única reclamação é que ambos os personagens têm as mesmas falas. Este jogo não traz nada de novo para o mundo dos games. Mas vamos encarar, muitos jogos não trazem nada de novo. Nós não assistimos todos os filmes do Sexta Feira 13 para ver algo novo, queríamos ver Jason acabar com alguns jovens. Com Draconus, queríamos apenas cortar trolls e minotauros. E o jogo faz isso bem. Mesmo que os gráficos sejam irritantes, em um jogo como este a diversão é a única coisa que importa. Os fãs de fantasia devem dar uma olhada neste jogo.

•Ficha Técnica — Gamers

Dreamcast

Draconus: Cult of the Wyrm

Produção	Criação
???	???
Origem	**Gênero**
EUA	Aventura
Jogadores	**Memória**
1	GD

Site: www.www.com

•Avaliação — Gamers

Gráficos	4.0
Som	3.5
Jogabilidade	3.5
Durabilidade	3.5
Acabamento	3.0

3.5

•Prós e Contras — Gamers

Prós
- Sistema de combos estão bem divertidos
- Encarna muito bem um clima medieval / fantasia

Contras
- Não é muito inovador
- A história meio sem pé nem cabeça

HIDDEN & DANGEROUS

Simuladores de táticas era um gênero que ainda não havia tocado desde os dias com Rainbow Six. O conceito parecia bem legal: um esquadrão de soldados da segunda guerra mundial em um monte de missões secretas. Repleto com cenários mais antigos, diferente de Rainbow Six, nós estávamos prontos para dar uma boa olhada no jogo. No começo, as coisas começaram um pouco quentes. Você recebe uma tela explicando a missão e dizendo todas as possibilidades e você pode estudar o mapa. Selecionando seus soldados de uma enorme lista de franceses, Yakees e Britânicos mostrava suas histórias e estatísticas individuais. Alguns homens seguem muito bem as ordens, mas não lutam muito bem. Outros são bons em lutas mas fazem muito barulho quando o assunto é não ser percebido. A diversidade dos soldados é muito grande. Logo que escolher a sua tropa (ou o computador escolhe), você pode escolher as armas. Metralhadoras, pistolas, granadas, minas e todos os tipos de equipamentos mortais para ajudar em sua missão. E como você recebe uma munição limitada, escolher bem o equipamento é a chave da vitória. Com os homens e equipamentos escolhidos, agora é hora de lutar pela vitória.

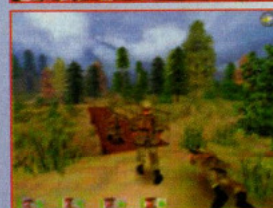
Jogado de uma maneira muito parecida com a de Rainbow Six, a sua tropa é jogada no campo de batalhas. Deve ser cuidadoso (e silencioso) colocar cada soldado em seu lugar adequado no mapa, você deve mudar de homem para homem e se mover para o local desejado e assassinar cada alemão que estiver a sua frente. E enquanto há muita variedade nas missões, como resgatar prisioneiros, explodir prédios e etc, tudo se resume a uma coisa: atire antes que eles atirem em você.

Os gráficos

Visualmente o jogo é muito belo. Mesmo que os prédios e modelos de personagens precisam de algumas melhorias, o trabalho de textura e as animações são convincentes. Mas mesmo com as animações excelentes, a velocidade

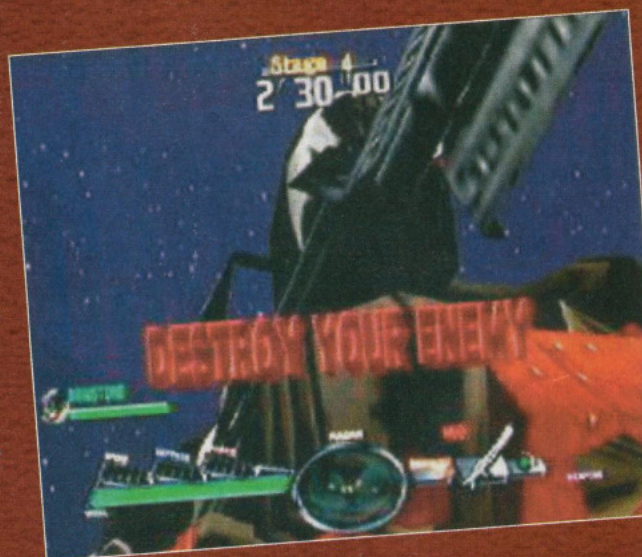
RAINBOW SIX SE ENCONTRA COM O SALVAMENTO DO SOLDADO RYAN NO MAIS RECENTE GAME DE AÇÃO TÁTICO DA TALONSOFT

deixa um pouco a desejar. E até mesmo alguns detalhes como rastros e buracos de balas dão aos programadores prestígio, mas os problemas de colisão ainda deveriam ser ajustados. E falando dos problemas de colisão, por que há tanto deles? Em muitas e muitas vezes ficávamos presos a um objeto, ou chegava até a passar pelas paredes e tudo isso ainda fica pior quando está correndo. Outro problema gravíssimo que ocorre, é a colisão de dois personagens. Uma vez na fase dois havia um homem abaixado em um subterrâneo, então resolvemos ir com outro de nossos soldados atrás dele e se abaixar e quando chegamos perto, CRASH! De repente ambos os homens foram lançados para cima do túnel, para os telhados e para o céu acima. Eles morreram dando milhões de gritos... Um erro GRAVE da programação do jogo. Outras coisas que parecem inacabadas do jogo são encontrada nas fases. Em algumas partes do jogo, você vê uma construção lá longe e quando vai correndo em direção a ela do nada aparece outro objeto a sua frente bloqueando a sua passagem, ou então quando você vê uma estrutura muito longe com um chão sólido em baixo dela e quando chega perto, descobre que antes dela há nada mais e nada menos do que um penhasco.

A ação do jogo é algo questionável também. Em uma missão você pode ser jogado de frente com o inimigo, o obrigando a sair atirando logo de imediato. Enquanto escapa para um local mais livre da fase, você prossegue para um vazio de quase 20 a 30 minutos. Os seus soldados terão sorte se encontrarem algo para quebrar a monotonia. Mas do lado positivo, os controles são bem simples, onde até a mudança do ângulo das câmeras é mais fácil. A parte ruim disso no entanto vem na parte de subir as escadas. É a tarefa mais difícil do jogo. Isso é uma vergonha, algo que deveria ser tão simples, de algum modo os programadores conseguiram dificultar, será que foi para aumentar o desafio do jogo? Não nos deixe errar, há muitas características legais no jogo. Nas missões mais avançadas você pode até comandar um Panzer Tank ou até um barco. Você pode comandar seus soldados em tempo real para que eles o siga e façam muitas ações. As tropas alemãs irão falar para você parar na língua deles e irão se esquivar atrás de objetos quando estiver havendo uma batalha. Mas depois de ver tudo, isso não basta para cobrir as mancadas do jogo. Este jogo é muito melhor no papel do que na realidade. Deixando os lados positivos de lado, há muitas mancadas neste jogo para deixá-lo até mesmo na média. Você vai gastar melhor o seu jogo comprando Rainbow Six, ou você vai acabar voltando na loja para pegar o seu dinheiro de volta.

SPAWN: IN THE DEMON'S HAND

O SISTEMA DE CÂMERA CONTINUA FUNCIONANDO MAL, SPAWN: IN THE DEMON'S SERIA MAIS APROPRIADO

Nós temos muitos bonecos do Mangá Spawn espalhados por toda a nossa redação, como 90% das pessoas colegas nossas. Os design de McFarlane são muito bem feitos, com muito sangue e violência e isso nos deixa felizes. E quando ouvimos falar que a Capcom estava criando um game de quatro jogadores para a placa Naomi, na hora ficamos felizes. "Agora vamos poder controlar estes personagens monstruosos no nosso Dreamcast!". E enquanto o jogo faz muitas coisas bem feitas, cai em um erro fatal: Ele começa muito bem mas depois começa a revelar o que tem de ruim. A Capcom entitulou o game como e jogo definitivo de um contra o outro, onde quatro jogadores podem assumir o papel de um dos personagens monstruosos da série e se enfrentarem. Aqui os jogadores podem dar socos chutes, arremessar objetos em arenas no estilo de Quake. Spawn é essencialmente uma variação de um tema de multiplayer. A parte mais legal do jogo do arcade é o modo Boss Attack, onde você enfrenta muitos vilões com um amigo. Por exemplo, na primeira fase a sua meta é "destruir a mafia!" e acabar com o chefe de casaco azul que aparece um pouco depois de começar a jogar.

No estilo de Spikeout, você vai enfrentando os personagens normais até o chefe aparecer, depois concentre seus socos neste chefe. Se você for morto você reaparece em outro lugar. A única coisa que deve se preocupar é com o tempo, pois é o único que pode te tirar do jogo. Para os modos de Multiplayer, o jogo é bem vazio comparado com Perfect Dark. O modo Battle Royal é o modo de cada um por sí, onde quatro jogadores se enfrentam; o modo Team Battle permite que jogue dois contra dois. Devido as limitações do sistema, as arenas mudam quando você joga de quatro jogadores ou seja, as arenas super legais do modo Boss Attack não ficam disponíveis. A única nova adição para a versão do Dreamcast é o modo Tournament, o qual é um Battle Royal ou Team Battle para um jogador. Neste modo você entra em um torneio, ganhando pontos para cada vitória que conquistar. Não há como jogar com um amigo neste modo. A maioria das arenas tem mais de um "aposento", os ambientes têm áreas secretas, como

cavernas e porões. Como esperado há caixas que você pode quebrar para pegar armas e Power ups. Você também pode encontrar criptas que carregam armas muito poderosas. E não se esqueça de usar a fase para a sua vantagem, os inimigos podem ser derrubados de abismos, tanques de lava e muito mais. Se o seu personagem pegar uma arma de longa distância, ele automaticamente vai mirar em qualquer um, um laser verde aparece mostrando o alvo. Do mesmo modo, se alguém mira em você, você começa a brilhar em vermelho e aparece uma mira na parte que está sendo mirada.

Outra ajuda visual é o radar no fundo da tela, o qual é a cabeça de Spawn. E enquanto houver o modo de visão em primeira pessoa a sua mancada da mobilidade limita este modo. Parece legal, não? Spawn seria um jogo muito legal se não fosse pelo seu sistema de câmera. Esta câmera tem o costume de deixar os seus inimigos fora da tela a ponto de você não poder ver quem está atacando. E quando você luta com chefes grandes, a câmera começa a rodear pelo ambiente e até em volta do chefe. Em algumas vezes a câmera está alta, em outras está baixa. Isso não é a nossa idéia de diversão e ficamos surpresos que a Capcom deixou algo tão grave passar. Ah, sim, você pode mudar a distância da câmera na tela de opções, mas ela ainda tem a mania de mostrar ângulos estúpidos. Também percebemos que o modo Boss Attack não tem muita balança. Um chefe muito bem feito pode ser vencido sem levar dano algum, enquanto outros chefes acabam com você sem que você possa dar um golpe. As coisas ficam ainda muito piores quando você une o controle analógico. E sim, há uma influência de Power Stone no jogo. Há dezenas de itens e armas que você pode habilitar depois de completar o jogo e visitando o seu "arcade japonês" com o seu VMU. Há também um grande número de personagens para selecionar. 36 para ser exato. Quase todos os personagens que você encontra no jogo podem ser habilitados, mas você deve pelo menos devotar algumas horas de jogo para isso. Há também o modo Gallery que mostra muitas ilustrações do Spawn. E como a maioria dos títulos da Capcom japonesa, Spawn recebeu o modo de luta online, mas nós não estamos perdendo muito aqui, pois os servidores não estão presentes aqui no Brasil.

Já mencionamos que o jogo parece maravilhoso? Os modelos dos personagens são simplesmente maravilhosos, capturando o visual exagerado dos designs de McFarlane e os cenários de fundo estão carregados de detalhes. Cabeças, membros e até o tronco é retirado para fora quando você acaba com um inimigo (não se esqueça de colocar a violência no máximo) e o sangue se espalha por toda a tela. E apenas espere para ver o chefe final, você vai acabar molhando suas calças. O melhor de tudo é que roda em 60fps, exceto o modo de quatro jogadores, as coisas podem ficar bem lerdas neste modo. A atuação de voz é boa (mas repetitiva) e a música é bem demoníaca. Mas a beleza do jogo não esconde a câmera ruim. Mais seremos honestos com vocês, é difícil de gostar do jogo e ficamos jogando inúmeras vezes o game para ver se conseguia ver algo que iluminasse os ângulos de câmera e os controles, mas não conseguimos.

Finalizando

Se você ama o Spawn então não deve pensar duas vezes para importar este jogo. E para o resto do pessoal é mais fácil comprar os bonecos do Spawn. Concordamos de que a câmera seja ruim, mas discordamos do último parágrafo. O jogo é bem divertido. A jogabilidade do jogo lembra Streets of Rage se encontra com Quake e isso não é ruim. Com certeza a câmera precisa ser melhorada e o fato de você não poder usar o direcional analógico é estúpido, mas ao todo o jogo é bem divertido e logo que passar por estes problemas vai ver como o jogo é legal. O design dos personagens é maravilhoso e as arenas são muito legais. Não é um jogo perfeito, mas não é um jogo horrível, com algumas melhorias este jogo seria maravilhoso. Espere a versão americana.

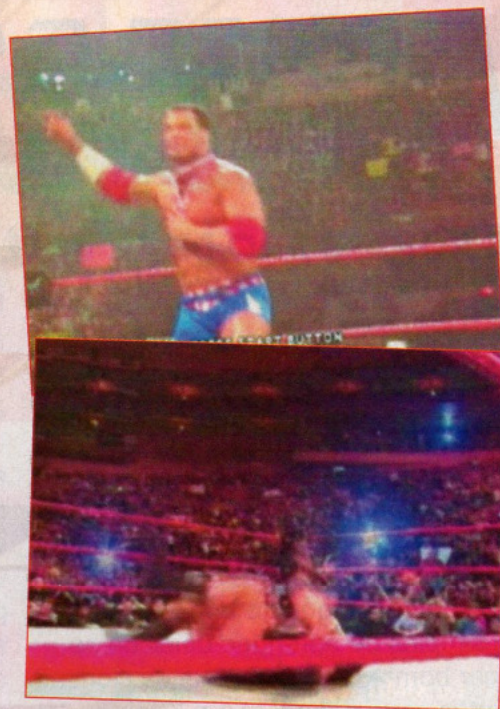
WWF ROYAL RUMBLE

MAIS UM GAME DE WRESTLER DA THQ. ELA NÃO CANSA MESMO!

Este jogo vai vender muito. Por que? Porque a THQ é muito conhecida por fazer os melhores jogos de luta livre e todos sabem disso. De Wrestlemania 2000 até WCW/NWO Revenge a THQ se estabilizou neste gênero. Como esperávamos uma versão para o Dreamcast, devemos admitir que ficamos decepcionados em saber que a versão que foi lançada era apenas uma adaptação do arcade. Mas tínhamos fé! A companhia não iria nos deixar desanimado com o assunto de luta livre e estávamos com esperanças de que o produto final sairia muito bom. Infelizmente a única coisa que deveríamos provar era conhecer o problema quando o visse. Para começar a seleção de lutadores é pequena. Há apenas 20 lutadores e algumas personagens que eles escolheram são duvidosas. O lado bom é que temos todos os superstars: Steve Austin, Chris Jericho, The Rock, Kane, Big Show, Triple H e até mesmo Kurt Angle. Mas os lutadores secundários são uma vergonha, recebemos Edge e Rikishi, mas e cadê o Too Cool? Não temos nem o Mr. Ass! Os lutadores podem ter movimentos diferentes, mas eles ainda parecem o mesmo cara. A energia, a força e até os movimentos faz com que pareça que todos os personagens são Joe Schmoe com roupas diferentes. Tazz pode dar um Body Slam no Big Show e Kane se move tão rapidamente quanto Edge. E logo que aprender a jogar com um personagem, poderá jogar com todos. Encontrar o tempo para se tornar o rei do seu ringue no entanto, deve levar mais tempo do que deseja. Até mesmo na dificuldade mais fácil pode ser tudo muito difícil. O jogo é tão difícil a ponto de você deixar os arremessos de lado e apelar para os socos e chutes. E o pior de tudo pessoal, é que recebemos um botão para socos e chutes, ou seja, se quiser dar um chute deve apertar o botão de golpe mais longe do oponente. Parece que os arremessos não causam danos reais. Com exceção dos golpes finais de seus personagens, os danos são mínimos. Outra razão para apenas

socar e chutar seus inimigos e esquecer dos arremessos. Os Body Slams, Suplexes e os golpes tradicionais estão aqui, mas parece que os lutadores esqueceram os outros golpes. As chaves são poucas e se conseguir fazer duas em seqüência pode considerar que vai entrar no livro dos records.

O sistema

O sistema de parceria parece bom no começo, mas depois de algumas lutas você percebe que o The King of Fighters e Marvel Vs Capcom fez melhor. E porque não há um botão de mirar, para quando você quer olhar para outro lutador? As opções do jogo são bem escassas, pois as opções Create a Wrestler, Pay per View e Tag team desapareceram. Temos a exibição, um torneio de 10 lutadores e a entediante Royal Rumble. Nove homens no ringue ao mesmo tempo? Legal, mas se eles fossem um pouco diferente uns dos outros. Você sempre sabe quem vai aparecer pois a seleção de personagens é tão pequena que não haverão surpresas. E sobre aqueles extras que sempre esperamos? Alguns detalhes aqui e ali prova que os programadores quiseram impressionar os fãs de luta livre? Bem, Kurt Angle tem a sua tatuagem característica, mas ainda não há poses o suficiente e nem comemorações. Sim, há algumas comemorações e alguns gritos, mas todos aqueles movimentos e ginga que está acostumado a ver estão sumidos. Será que queremos mesmo ver o The Undertaker apenas levantar seus braços, do que vê-lo chegando perto do ringue? Por sorte os temas de entrada estão aqui, mas nada esconde o resto das mancadas. Talvez se houvesse personagens diferentes (de verdade), mas balança entre os socos e chutes e arremessos, mais comemorações, um controle melhorado, especificando melhor, se eles melhorassem tudo neste jogo, talvez o jogo ficasse divertido. Mas com os outros jogos de luta livre que temos como New Japan 4 e Giant Gram 2000, os usuários de Dreamcast devem investir seu dinheiro nos jogos da terra do sol nascente e não neste jogo.

•Ficha Técnica — Gamers

Dreamcast

WWF Royal Rumble

Produção	Criação
THQ	THQ / Sega / Yukes
Origem	**Gênero**
Japão	Luta
Jogadores	**Memória**
4	GD

Site: www.thq.com

•Avaliação — Gamers

Item	Nota
Gráficos	3.5
Som	3.0
Jogabilidade	3.5
Durabilidade	3.0
Acabamento	3.0

3.2

•Prós e Contras — Gamers

Prós: As cenas em full-motion-video

Contras: O game é muito sombriu. Os efeitos de som em geral. Poucos personagens

DANCE DANCE REVOLUTION

A KONAMI NÃO DEIXA VOCÊ FICAR PARADO. UH!!!

Não há como negar sobre o fenômeno que é Dance Dance Revolution da Konami. Em todos os arcades do Japão, tem pelo menos uma máquina com uma pessoa usando e muitas outras dando risadas. O jogo de arcade é reconhecido pelo seu enorme D-Pad e a meta do jogador é ficar pisando nos botões enquanto a música toca. É simples de aprender, difícil de se ficar bom e conseguiu muitos clones. Então seria natural que a Konami lançasse este jogo no Game Boy Color, certo? Pois o Beatmania chegou intácto para o Game Boy Color. Infelizmente, enquanto o Beatmania faz com que os jogadores apertem botões em um piano pequeno, DDR faz com que você coloque todo o seu corpo em ação e como eles vão trazer isso para o Game Boy Color?

A versão japonesa de DDR vem em uma caixa enorme pois inclui um controle de dança de plástico que vai no topo do GBC. Dois apoios são colocados na parte de trás da unidade para deixar os botões start e select acessíveis. Os botões ficam um pouco estranhos e a esquerda e a direita ficam presa de vez em quando. Logo que começar o jogo ele pergunta se quer usar o Dancing Pad ou não (não jogue sem ele!) e dá as opções de modo arcade ou free play. Antes de começar a "dançar" vai ter que selecionar uma música, a dificuldade delas é indicada pelo número de pés que fica ao lado. Logo que a música começar você vai ter que dançar. Do lado esquerdo da tela, flechas coloridas começam a subir. Quando chegarem nas quatro flechas no topo da tela, você deve apertar a tecla correspondente. Há uma "Groove Bar" no topo da tela e se ela ficar vermelha a música para na hora. Enquanto você dança a tela vai mudando de cor (algo que as vezes dificulta a visão) e os personagens dançam em uma janela a direita. Se tiver tempo para ver estes personagens, vai dar muita risada pois eles são engraçados e dançam muito bem.

E ENTÃO TEMOS AS MÚSICAS?

A série Dance Dance Revolution sempre teve ótimas músicas da Toshiba EMI. E enquanto as melhores músicas do segundo e terceiro "Mixes" estão aqui, o processador de áudio do Game Boy não faz justiça a elas. A Konami fez o máximo, mas infelizmente foi um fracasso. E este é o problema inerente, Dance Dance revolution nunca foi feito para ser jogado em um video game portátil em primeiro lugar. É como jogar Virtua Cop sem a arma; a experiência que sobra é apenas uma sombra da versão do arcade. Não é para dizer que o jogo não fica difícil, os modos Another e Maniac faz com que se pergunte como qualquer humano que faça estas manobras deixam para lá seus dedos. O modo Link Cable funciona muito bem e permite que jogue com um amigo seu. Infelizmente um modo practice foi tirado, então você vai ter que aprender tudo na marra.

GAMERS – FICHA TÉCNICA

Game Boy Color

Dance Dance Revolution

Produção	Konami	Criação	Konami
Origem	Japão	Gênero	Dança
Jogadores	1	Memória	N/A

Site: www.konami.co.jp

GAMERS – AVALIAÇÃO

GRÁFICOS	3.0
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	3.5

3.5

GAMERS – PRÓS & CONTRAS

Prós: Bem divertido. O personagem de fundo

Contras: As músicas não ficaram boas nesta versão

NASCAR 2000

NÃO É PARA TODO O MUNDO (E PROVAVELMENTE NÃO DEVERIA SER PARA QUALQUER PESSOA), MAS O NASCAR DE THQ CORRE BEM COM GASOLINA BARATA

Nascar 2000 é um jogo de corrida diferente para pessoas diferentes, pessoas que não gostam de jogos como F1 Racer ou RC Pro-AM. Estes jogos são apenas desafios, onde você deve procurar atalhos para vencer. Nascar desconsidera tudo isso, você só vai fazer curvas para a esquerda e ficar correndo. Mas no entanto este aspecto não afeta muito o jogo.

Nascar 2000 é um jogo onde o que conta é o piloto, as estatísticas e configurações do carro. É um jogo onde você pode mexer em seu carro inteiro de cabo a rabo antes de entrar no evento de 328-voltas. É um jogo que tenta ser tão realista que quando ficar bom nele vai provavelmente entrar em uma competição Nascar. Este jogo é apenas para os fãs de Nascar. A THQ e os produtores Creations deram muitas mancadas com este jogo de Game Boy Color, a engine gráfica falha mais do que Martin Yan e os controles não suportam tantos detalhes, mas mesmo assim o jogo continua sendo bom considerando que a THQ colocou muitas características nele, que nos divertimos bastante.

O jogo é um game de corrida lento, feio e mal feito. Os detalhes da pista são claros, mas apenas porque o jogo é meio lento. Os objetos quase nunca se alternam, você passa a corrida toda vendo as mesmas placas e objetos e isso dá a impressão de que seu carro está parado. Os carros aparecem no horizonte como caixas cinzas e depois eles aparecem de uma vez na sua frente como se fosse bater neles. Um carro que vem por trás sempre acaba batendo em você porque não dá para ver nada.

Sim é um jogo de corrida muito feio e colocando isso em mente, todo o resto do jogo é rodado nesta engine ruim e feia. Por exemplo, o jogo tem 20 carros em uma pista e se você estiver com 10 carros ao mesmo tempo na tela (e isso acontece) o jogo fica tão lerdo que você chega ao ponto de desligar o jogo para evitar o pior. E isso não basta, quando você atinge uma velocidade muito alta, o jogo fica quase tão lerdo quanto com 10 carros na tela, realmente estes aspectos machucaram muito o jogo.

A jogabilidade

O controle do jogo tem falhas mas é justo e junto com a engine terrível (que melhora e piora em algumas pistas) a jogabilidade do jogo ficou muito abalada. Os produtores tentaram fazer uma pseudo direcional analógico, onde quando for fazer uma curva se deixar o botão pressionado a curva sai de um jeito e se ficar apertando o carro se vira de maneira diferente. Se você aprender a dirigir bem no jogo, ele realmente começa a ficar melhor pois você evita muitas falhas na velocidade do jogo. Por outro lado, os carros têm uma tendência de deslizar muito nas curvas e quando você menos espera já está batendo em todas as paredes ao seu redor. E pelo som dá para notar que os carros derrapam mais do que deveriam. Você pode no entanto, mexer em tudo no carro e isso é o que realmente os fãs de Nascar procuram. Mexer na sua capacidade de combustível, espoliador, pneus e muitas outras características que permitirão que você dirija como um louco, muitos destes detalhes têm variáveis diferentes que podem ser arrumadas mais para frente, como ajustar independentemente a pressão de ar de cada pneu.

Os jogos Nascar são jogos que separam os fãs dos jogadores casuais. É claro que gostamos de fazer reviews de jogos como Zelda que são muito divertidos e odiamos fazer reviews para jogos medíocres como Muppets. Como pode, um jogo de corrida que deve apenas virar para a esquerda? Qual é a graça nisso? Mas há pessoas em outras partes do país que ama de verdade este esporte. Se você é um jogador casual, nunca mais veja nem uma review de um jogo Nascar e veja os jogos da Infogrames Wacky Racers e Test Drive Le Mans. Mas se você é um dos fãs de Nascar, todas as estatísticas e pilotos licenciados irão iluminar a sua vida.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

A QUARTA AVENTURA DO CAÇADOR DE DINOSSAURO NO GAME BOY É A MELHOR DE TODAS

Temos realmente que tirar nossos chapéus para a Bit Master. Esta companhia foi contratada quatro vezes, todas as vezes que a Acclaim lançava um Turok para o Nintendo 64. E enquanto a série teve um começo tumultuado com Turok e Turok 2, a companhia continuou com seus esforços que resultaram no surpreendente Turok Rage Wars do ano passado e agora o belo Turok 3, achamos que depois que trabalha com um produto por tanto tempo você acaba acertando.

Quando liga o jogo parece ter ido para um universo alternativo, é Turok, o tão chamado caçador de dinossauro e a primeira missão o coloca em um enorme tanque acabando com algumas estruturas na floresta. O que? Esta fase parece estar fora do lugar, mas a engine é muito bem feita, animações suaves para os tanques, controles intuitivos e sprites grandes. Parece que o time estava fazendo a engine para um jogo de combate, que acabou servindo para Turok. A fase do tanque é uma transição de partes da missão, que basicamente são as mesmas de Turok: Rage Wars. As missões acontecem em ambientes de lado e na vertical, onde deve andar por estruturas, florestas, praias usando suas armas para acabar com os enormes répteis. Algumas missões requerem que você apenas encontre uma chave para entrar em partes secretas da fase, em outras fases você apenas deve destruir tudo em seu caminho. O design do jogo é muito parecido com o de Final Fight, mas com armas de mão. Nas fases mais do futuro, você controla barcos em um pântano, ou até controlando um jeep, todos os veículos têm os mesmos controles. Mesmo que estas missões de veículos parecem ruins, elas adicionam muita variedade para o jogo considerando que as missões de lado e na vertical são sempre parecidas.

Gastamos muito tempo na primeira missão do jogo graças ao design dele. A única maneira de passar pela fase e enfrentar o chefe final (um réptil vermelho) é acionando uma alavanca na parede. Mas em nenhuma parte o manual diz isso, então ficamos muito tempo andando pelo prédio tentando de tudo. A alavanca parecia o cenário de fundo então o acionamos por acidente e então podemos enfrentar o chefe. Mas tenhamos certeza de que muitas pessoas vão ficar frustradas com este tipo de coisa e acabarão deixando o jogo de lado. Uma vergonha pois o jogo é bem desafiador e divertido. E como os caras que fizeram este jogo são os mesmos que fizeram o jogo passado eles puderam usar uma grande quantidade de sprites e cenários de fundo do outro jogo. Mas não é para dizer que o jogo é exatamente igual, mas o personagem é idêntico. O que explica que os gráficos não são tão belos, é que o jogo fez de propósito para manter a atmosfera de Turok. Por outro lado as cenas durante o game são muito legais, detalhadas e bem coloridas.

Finalizando

Cada jogo Turok do Nintendo 64 tem uma qualidade variada, mas o jogo de Turok no Game Boy só melhora a sua qualidade. Este jogo é o melhor de todos e tem uma boa ação. Mas ainda gostaríamos que tivesse um modo de dois jogadores com o Link Cable, talvez quando a Acclaim mover a série para o Game Boy Advance. Até lá este jogo continua sendo um belo jogo de aventura.

ROCKMAN BATTLE AND FIGHTERS

QUEM É PIOR. DR. WILEY, OU ESSES QUE FECHARAM A SNK AMERICANA E DEIXOU-NOS DE NEO GEO POCKET NO BOLSO?

Mesmo que o Neo Geo Pocket Color tenha morrido, gritando nas mãos da SNK no começo deste ano, o mercado japonês ainda está recebendo um bom tratamento. Mesmo que a maioria das companhias não tenham ajudado muito a máquina, os novos amigos da SNK, Capcom lançou uma versão de Mega Man. Rockman Battle and Fighters é baseado em dois arcades obscuros do Japão que usaram o Hardware de Street Fighter II e nunca foram lançados em consoles caseiros. Ambos Rockman Battle e Rockman Fighters eram jogos de luta, mas com uma mudança: ao invés de seguir a fórmula básica de jogos de luta da Capcom, ambos os jogos eram versões expandidas das lutas com os chefes de Megaman. Nunca pensou que iria enfrentar Elecman, Diveman e Cutman sem passar pela fase?

Ambos os jogos usam uma engine bem simples. Rockman Battle permite que você jogue com Rockman (Mega Man), Blues ou Forte, enquanto o Rockman Fighter adiciona Duo. Depois de escolher o seu personagem, você seleciona um dos três cursos, o que determina a linha de vilões que vai enfrentar. Daí em diante é hora de lutar. E não espere controles parecidos com de Stree Fighter, a jogabilidade é típica de Mega Man. Ou seja, seus personagens podem deslizar para a esquerda e direita, pular e atirar com a arma. Você deve observar cada seqüência de ataque dos chefes e explorar seus pontos fracos. O jogo é essencialmente um encontro com o chefe após o outro e funciona muito bem, é até menos entediante do que os outros jogos de luta. Quando for escolher seus inimigos tenha cuidado, depois de vencer cada chefe, você pega seu ataque especial, o qual pode ser útil na próxima fase. Você também deve descobrir qual arma é a melhor contra um devido inimigo. E o melhor de tudo é que há uma tonelada de inimigos para enfrentar.

Há um pequeno problema, depois de cada fase a energia não recarrega. Se morrer não pode continuar com a força completa e sem as armas que conseguiu. O jogo também conta com a aparição de Rush Dog e outros robôs ajudantes. O jogo foi muito bem adaptado da versão do arcade e se encaixou perfeitamente para o Neo Geo Pocket Color. A qualidade de animação está ao nível de um Super Nintendo e os cenários de fundo são muito bem desenhados. Um cenário é em uma plataforma que fica flutuando e outro é em uma plataforma rotatória através de uma matriz de computador. Os sons do jogo são o que você pode esperar

dos jogos de Mega Man e eles tendem a se repetir mais do que você desejaria e a única frase digitalizada do jogo é quando Mega Man fala "Rockman, Batturu Ando Fightazu!" na tela de título.

Infelizmente este jogo não é legal para os importadores, pois não deixa que você mude a língua do jogo para Inglês. O jogo é completamente em Japonês, exceto pela frase "You Got New Wepon Napalm Bomb" depois de cada luta.

GAMERS • FICHA TÉCNICA

Neo Geo Pocket

Rockman Battle and Fighters

Produção: Capcom	Criação: Capcom
Origem: Japão	Gênero: Luta
Jogadores: 2 (c/ cable link)	Memória: N/A

Site: www.capcom.co.jp

GAMERS • AVALIAÇÃO

GRÁFICOS	4.5
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.5
DURABILIDADE	4.0
ACABAMENTO	4.0

4.2

GAMERS • PRÓS E CONTRAS

Prós: A animação ficou muito boa. Muito divertido. Colocar dois jogos de arcade em um mesmo cartucho

Contras: Morrer em uma fase avançada e perder tudo o que você conseguiu durante o jogo

AGORA FICOU MAIS FÁCIL COMPRAR NA INTERNET

DREAMCAST

VMU

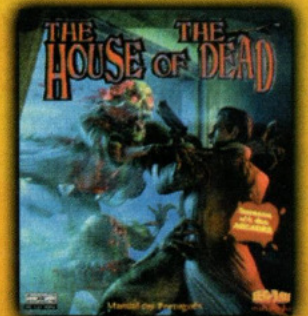
FINAL FANTASY VIII

KOF 99

CONTROLE

NEO GEO POCKET

MIND STORMS

THE HOUSE OF THE DEAD

PROGAMES

COMPRE AQUI

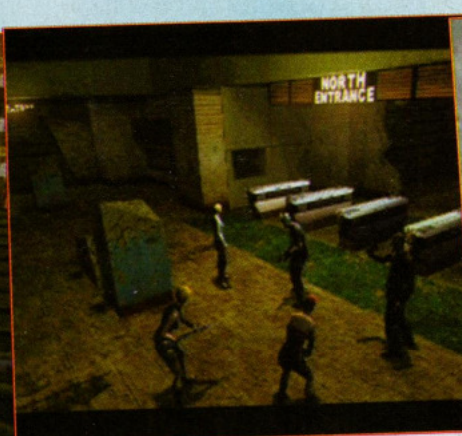
www.progames.com.br

X-SQUAD

O PRIMEIRO GAME DE TIRO PARA PLAYSTATION 2!

X-Squad (ou X-Fire no Japão) para o Playstation 2 é o primeiro título original produzido pela produtora Square/Eletronic Arts, o qual estava limitado anteriormente a ser apenas lançado no mercado americano. O jogo é de tiro em primeira pessoa, onde você é o líder de um grupo de forças especiais que está investigando um vírus que está se espalhando depois de uma chuva de meteoros. O jogo toma vantagem das capacidades gráficas do console oferecendo efeito de borrão, luzes múltiplas, efeitos de explosões e fumaça e outros efeitos igualmente belos. X-Squad roda em um framerate suave, constante e polígono dos personagens é um dos mais belos já vistos no PS2, mas os gráficos ainda não alcançaram o potencial do sistema.

O jogo também traz atuação de voz de um dos dubladores mais famosos de Anime o que é bem eficaz. O esquema de controle do jogo usa ambos os direcionais analógicos, com o direcional da esquerda para ir para frente e para trás e a da direita para andar em círculos, de um modo parecido com o mouse do PC. Mesmo que pareça estranho no começo, você realmente vai gostar do controle depois. Há vários checkpoints nas fases dos quais você continua depois que morre e também poderá gravar o seu progresso para cada vez que passar de fase. Você recebe pontos no final da fase dependendo de sua energia, o tempo e quantos tiros deu. Os pontos são como dinheiro no jogo, então, quanto mais pontos ganhar mais você vai poder gastar em armas e armaduras.

Mesmo que X-Squad tenha alguns ingredientes bons, parece que ele seria melhor se gastassem mais tempo com o jogo. O jogo é

divertido no começo, mas fica chato depois de algumas fases. É parecido com jogos de tiro antigo como Doom e Quake, onde você andava pela fase acionando alavancas e abrindo portas, um elemento que era divertido antigamente mas hoje já está bem enjoativo.

X-Squad o coloca na liderança de um grupo e permite que você dê ordens para o resto do grupo, mas os soldados não são muito úteis. E como o jogo não tem objetivos de missão como Metal Gear ou Syphon Filter, o game dá mancada em estratégia, o que faz com que ter um grupo fique sem sentido. E adicionando que história em jogos de tiro nunca funcionaram muito bem no passado, X-Squad não é exceção. Há cenas entre as fases com grandes atuações de voz, mas a trama é ruim e parece que você não tem espaço para evoluir, pois o jogo tem apenas 9 fases, o que é bem pouco para o gênero. Originalmente um modo de múltiplos jogadores havia sido colocado, mas parece ter sido retirado no produto final. O que é uma infelicidade, porque logo que terminar o jogo não vai ter mais o que fazer afetando assim a longevidade do jogo.

Finalizando

X-Squad fica na categoria dos jogos medianos do PS2 (aliás é o que ele mais tem). Se você gosta de um jogo de tiro em primeira pessoa simples, onde você basicamente corre pela fase abrindo portas e matando inimigos, então vai gostar deste jogo. Mas não espere estar jogando o próximo Metal Gear Solid ou Syphon Filter. Tomara que a EA melhore este jogo colocando um modo de múltiplos jogadores antes de ser lançado nos EUA.

ALIEN RESURRECTION

FINALMENTE ALIEN ESTÁ DE VOLTA E NOVAMENTE PARA O PLAYSTATION

Sigourney Weaver vem enfrentando Aliens desde 1979. Ela deve estar exausta, especialmente depois do quarto filme onde houve muita matança. Alien Resurrection conta uma história muito diferente, onde o personagem principal, Ripley, foi reconstituida pelo seu DNA depois de ter se jogado no rio de fogo no Alien 3. E sim, mesmo com esta trama estranha, o filme acabou sendo um sucesso, com mais da mesma aventura contra os aliens que todos conhecemos. Alien resurrection chegou ao Playstation e a sua atmosfera está mais assustadora do que nunca. Dizem que ninguém pode ouvir seus gritos no espaço, mas tenho certeza de que podem ouvir os barulhos de seu controle. É melhor

também avisar seus vizinhos que se eles ouvirem barulhos de noite é apenas você brincando com alguns aliens.

200 anos depois que Ripley se matou e o aliem que ela estava carregando, se joga em um enorme rio de lava escaldante. Desde então, cientistas de uma nave de pesquisa estava tentando reconstruir a nossa heroína e depois de 7 fracassos, eles finalmente conseguem. Ela está longe de ser humana como era, com sangue de ácido, super força e sentimentos estranhos pelos aliens. Saindo do laboratório, Ripley se encontra agora presa na nave e deve escapar. Mas tirando os aliens, os cientistas a querem morta também, com medo, ela vai desvendar a verdade terrível por trás dos experimentos deles. O jogo produz uma atmosfera parecida com a do filme. É bem escuro e claustrofóbico. A introdução brilhante de Ripley

sendo reconstituida pelos cientistas não é recomendada para pessoas com estômago fraco. Depois que ela escapa do laboratório, você assume o controle e a missão é sair da nave infestada por aliens o quanto antes.

Quando começa a explorar a primeira fase, a devastação dos aliens é aparente. Se olhar em volta, poderá ver corpos com muito sangue jogados por todos os lados. Explosões repentinas são ocorrências normais no jogo (como um Alien comento um soldado por exemplo), tudo isso é brilhante e o deixa ainda mais tenso. Você deve ter um controle Dual Shock para obter uma experiência completa, emula desde as explosões até as batidas do coração de Ripley.

Você joga o game como um dos quatro personagens. Começa com Ripley e depois passa pelos outros três enquanto o jogo progride. Dois destes personagens, Call e Christie, são da nave chamada Betty que foi enviada para acabar com os experimentos na nave Auriga. Call é um sintético que se uniu a Betty depois de ouvir o que estava acontecendo em Auriga; Christie é uma garota muito determinada que está amarrada com Dreadlocks e o terceiro personagem é Distephano, um oficial que depois de receber a ordem de matar Riplei e o resto acaba se unindo a eles.

Cada personagem tem seus próprios objetivos. Eles são operados do mesmo modo, mas cada um tem suas próprias ferramentas e habilidades. Por exemplo, Call pode detectar os aliens. Para aqueles que já assistiram o filme já sabem de todo o processo de reprodução dos aliens, mas para aqueles que ainda não viram, o jogo explica muito bem. Os Face Huggers são deixados em ovos pela Rainha alien. Logo que se chocarem, Face Huggers carrega um alien parasita que vira um alien logo que for colocado em qualquer ser vivo, é aí que os humanos entram. Se for infectado por um Face Hugger terá menos de uma hora de vida antes que o bebê alien saia pela sua barriga. Para sobreviver a isso, deve encontrar um kit de cirurgia e extrair este pequeno amigo, antes que tenha uma enorme dor de barriga. Outros aliens são o básico cinza e os mais inteligentes que protegem a Rainha. E há a própria Rainha, grande, assustadora e poderosa. O jogo captura a atmosfera do filme

muito bem ao nos assustar. Há muitas salas escuras que deixam suas pernas mais trêmulas. Esteja avisado, é um jogo bem difícil. Isso foi feito de propósito pelos produtores que acham difícil escapar de uma nave infestada por aliens assassinos. Guarde bem a munição, pois você não vai poder sair apenas atirando em todos a sua volta. Este é um jogo no qual você vai ter que usar muito a cabeça. Os lados ruins não são importantes. No entanto há um ponto ruim que é controlar o seu personagem. Mesmo que o controle Dual Shock é usado por completo, com ambas alavancas sendo usada para o movimento, mirar com a arma é um pouco difícil quando você vê algum inimigo. Os outros controles são bem fáceis e simples. Mas com a dificuldade do jogo você vai ficar provavelmente se descabelando.

Finalizando

Os gráficos não são futuristas mas fazem seu trabalho, mas mesmo assim o jogo é escuro e você não vai ver nada, ao menos que encontre uma tocha na primeira fase. Alien Resurrection é um jogo que os fãs de PS devem pelo menos jogar uma vez na vida. Mas se for jogar o game faça isso corretamente, apague todas as luzes do aposento e fique sozinho.

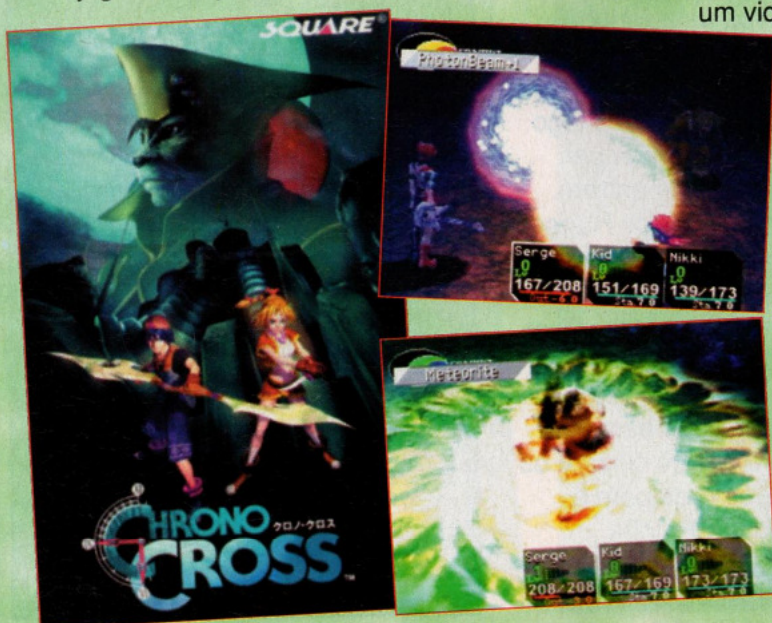
CHRONO CROSS

FÃS DE RPG NÃO VÃO PERDER ESTA SEQÜÊNCIA DE CHRONO TRIGGER, O GAME LEGENDÁRIO DO SUPER NES

Ele pode não ter a popularidade da série Final Fantasy, mas aqueles que o jogaram no Super Nintendo concordam em ser um dos melhores RPGs já produzidos. Com isso em mente, não é surpresa que a seqüência Chrono Cross seria muito esperado para o Playstation. Para aqueles que estavam esperando a versão em inglês do jogo, a espera valeu. Chrono Cross é um dos poucos títulos que tem o que é necessários para se tornar um clássico do RPG. Ele faz muitas coisas bem e muitas coisas a mais que o original. Se você gosta de RPGs então deve ir agora nas lojas comprar a sua cópia. Se você ainda não está convencido sobre o valor do jogo, apenas continue lendo.

Em primeiro lugar, a história do jogo é uma das mais ambiciosas de um RPG, com a exceção de Xenogears. No entanto, diferente dos outros jogos da Square, Chrono Cross não está amaldiçoado com uma tradução ruim que estraga uma história complexa. A qualidade de tradução de Chrono Cross é tão brilhante que pode ser comparada com a de Vagrant Story. O que faz de tudo mais impressionante é que a Square conseguiu dar ao jogo cerca de 40 personagens selecionáveis diferentes. Muitos deles tem sotaques diferentes, que foram muito bem feitos durante todo o jogo. Com isso e adicionando que cada personagem faz um grande papel para a história, faz com que eles tenham vida própria. A produção dos personagens não é a melhor de todos os RPGs, mas sim uma das melhores. Sem espalhar nada, a trama conta com muitas coisas, como a humanidade destruindo o ambiente e como o destino controla a nossa vida. E ainda conta com universos paralelos e como um evento pode mudar tanto a nossa vida. E tudo isso junto resulta em uma das tramas mais bem boladas de um video game. O maior aspecto do jogo é que ele tem a ver com o jogo anterior Chrono Trigger. Diferente da maioria dos RPGs, onde as similaridades vem apenas em forma de equipamentos ou menções dos personagens mais antigos, a trama deste game fica bem perto do jogo anterior. Se dissemos alguns detalhes, iríamos espalhar a trama do jogo, mas podemos dizer que mesmo que a trama tenha a ver com o jogo anterior, a aventura é completamente diferente e você não precisa ter jogado o primeiro game para entender esta história. E podemos afirmar que em muitos trechos do jogo você vai se encontrar assustado ou intrigado.

JOGABILIDADE

Chrono Cross tem uma das tramas mais intrigantes e um dos melhores sistemas de batalha já feito. O jogo remove não apenas os encontros aleatórios que muitos jogadores odeiam, mas também há um jeito de evitar quase todas as batalhas do jogo. Há como escapar facilmente dos monstros no mapa do mundo e se você encontrar um sem querer, o jogo pergunta se quer fugir. Esta idéia de mostrar os monstros na tela foi executava anteriormente em Chrono trigger e Lunar, mas nunca foram tão bem feitas como em Chrono Cross. Batalhas forçadas são bem raras e é mais fácil passar pelo jogo inteiro lutando apenas com os chefes do que com os personagens normais. Isso possibilita que o jogador decida se quer lutar ou não, mas também faz com que a trama se desenvolva rapidamente. O que é melhor do jogo é que as batalhas são muito divertidas. O jogo faz um grande uso de vários elementos como pontos de stamina, efeitos do campo e um sistema de magia muito aprofundado. Durante as lutas, os jogadores recebem as opções de atacar, usar magia, correr ou se defender.

Enquanto estas opções sejam bem básicas, os ataques e elementos diferenciam o sistema do resto. Quando atacando, o jogador recebe três opções de ataques, incluindo Fierce, Strong ou Weak. Os ataques Strong (forte) irão causar mais danos, mas podem errar o alvo, enquanto que os ataques Weak (fracos) tiram menos dano mas é quase certeza de que vai acertar o alvo. E quando você executa os ataques, o inimigo vai perdendo a sua stamina (resistência) e quando ela chega a 0 ele não pode mais se mover ou atacar. E tudo isso é combinado com um sistema de magia legal que envolve os elementais, incluindo Basic Elements, Consumable Elements, Tech Skills, Summoning Elements e Trap Elements. Os elementos Basic, Consumable e Trap são usados por quase todos os personagens, enquanto que os Tech Skills são os ataques específicos de um personagem e Summoning Elements só pode ser usado por alguns personagens. Seis cores de elementos são demonstradas com mais 3 pares de elementos opostos: Vermelho/Azul, Amarelo/Verde e Branco/Preto. As magias elementais da cor preta são mais eficazes em personagens com atributos da cor branca, enquanto que o mesmo personagem é mais forte para magias das cor branca. Por causa disso a escolha dos personagens faz uma grande parte quando você vai enfrentar um chefe. Quando você for lutar com um chefe que é forte no elemental branco, então deverá usar personagens com grande resistência neste elemental. Há muita estratégia neste aspecto. A vastidão do sistema de combate não para aqui. Cada um dos personagens do jogo pode aprender as Tech Skills. Elas são aprendidas quando os personagens sobem de nível e estes são os ataques mais poderosos do jogo. O manual de instrução do jogo indica que estas Tech Skills pode ser combinada com outros personagens para criar ataques de Tech Skills duplos ou até triplos, mas isso é algo que nós ainda não vimos no jogo. Isso prova que o sistema de batalhas do jogo é muito profundo. E ainda há mais coisas, o jogo conta com um sistema de evocação. Estes ataques só podem ser utilizados por personagens com a mesma cor de atributo de todo o campo. Mas isso leva algum trabalho, pois o personagem só pode fazer isso depois de ter usado três magias do mesmo elemental três vezes seguidas. Estas evocações são muito úteis pois causam um grande dano nos chefes de atributos de cor oposta. O que é o aspecto mais legal do jogo é que dependendo de sua stamina, você pode tanto atacar quanto lançar magia no mesmo turno. No entanto, como usar magia gasta muita stamina, então você vai ter que pensar muito antes de fazer isso.

A única reclamação que temos do jogo é que o nível de dificuldade dos chefes parece decair. Os chefes perto do final do jogo parecem muito fáceis, enquanto alguns chefes de aventuras secundárias são muito difíceis. De acordo com os produtores, isso foi feito de propósito para que a dificuldade no final do jogo não prejudicasse a história. Mas mesmo assim, ainda não parece balanceado.

GRÁFICOS

Quando o primeiro Artwork do jogo ficou disponível online, nós não ficamos muito entusiasmado. A maioria dos desenhos não mostravam muita personalidade. No entanto, isso não se aplica ao jogo que é muito bem bolado em todos os aspectos. Os cenários em 3D do jogo são um dos melhores do Playstation. A qualidade de textura dos personagens é maravilhosa do nível de Vagrant Story e Final Fantasy VIII, mas Chrono Cross consegue até ser melhor do que estes títulos por causa de sua aparência viva e colorida. Do mesmo modo, as animações do jogo é muito superior do que qualquer outro título do Playstation ou até dos consoles mais avançados. Mesmo comparando com a animação de jogos como Grandia II para o Dreamcast quanto o jogo Reiselied para o Playstation 2, as animações deste jogo são superiores. Os cenários de fundo do jogo tem alguns elementos animados que ajudam a dar mais vida para o jogo. Por exemplo, o candelabro na biblioteca fica aceso e estes detalhes como pássaros voando no céu ajudam a dar mais realidade ao jogo. Chrono Cross também se destaca muito por usar seus efeitos nas batalhas.

Enquanto os efeitos das magias não são tão extraordinários como em Final Fantasy VIII, ele são muito bem feitos e com muitos efeitos como transparência, relâmpago e etc. As cenas em CG do jogo também não são tão boas quanto as cenas de Final Fantasy VII e VIII, mas continuam sendo boas. A única coisa ruim que podemos dizer dos gráficos é que os jogadores podem encontrar um pouco de slowdown quando estão nas cidades. Mas isso nunca afeta a qualidade do jogo.

SOM

A trilha sonora do jogo é uma das melhores que você vai encontrar em um videogame, mas mesmo assim continua sendo o aspecto mais fraco deste jogo brilhante. Yasunori Mitsuda realmente merece crédito em conseguir tocar as pessoas com as suas músicas.

A única falha da trilha sonora é que mesmo sendo boa, não há nenhuma música que fique na memória. Em muitos RPGs há pelo menos uma faixa que fica na cabeça e não é o caso deste jogo. Todas as músicas do jogo são muito bem boladas, com exceção da música das batalhas que se torna chata depois de um tempo. No entanto, vale a pena notar que a qualidade de som do jogo é

muito superior da série Final Fantasy. Mesmo que a música seja em PCM, ela não tem o som metálico característico deste estilo de som. A qualidade de música é tão boa que muitas pessoas vai querer pegar até a trilha sonora do jogo para ouvir suas músicas.

FINALIZANDO

Já passou muito tempo desde que jogamos Chrono Trigger para o SNES e havia nos esquecido de muitos detalhes. Uma coisa que nos lembramos é que ele era um dos melhores jogos de RPG para o SNES. Ele tinha um sistema de combate muito bom que estava a frente de sua época. Estas memórias na cabeça de todos, fez com que Chrono Cross fosse muito esperado por todos. E com todo jogo que é muito antecipado, há sempre uma possibilidade de decepção. Vamos simplificar, Chrono Cross, não faz isso de jeito nenhum. Este é um verdadeiro RPG que já conseguiu o seu lugar na história. É facilmente um dos melhores RPGs disponíveis para o Playstation e passou até Vagrant Story por nós. Se você é fã de RPG então deve pegar uma cópia deste belo jogo. “o tempo flui como um rio e a história se repete...” Sim isso acontece. Mas é tão simples deste jeito? Nós observamos bastante este jogo e a sua história, mas não se preocupe que não vamos revelar nada sobre a história do jogo. É muito importante, a primeira coisa que você encontra no jogo é um trevo na estrada. Logo que seus personagens chegam no começo da seqüência de prólogo, esta é a primeira coisa que eles vão encontrar: a escolha de ir por um lugar ou por outro. Escolha uma direção e nunca vai saber o que aconteceria se escolhesse a outra. Em algumas vezes, você tende a entrar muito nas coisas. E neste jogo não dá para vasculhá-lo inteiro, pois se escolher um caminho nunca vai saber o que aconteceria se escolhesse o outro. Chrono Cross tem muitas bifurcações onde o impossibilita de saber tudo sobre o jogo. Há trevos na trama aqui, aventuras secundárias ali, itens escondidos e dezenas de personagens em todos os lugares. As pessoas quase nunca joga um RPG pela segunda vez, mas em Chrono Cross isso é preciso, pois a maior parte do jogo você nem vê na primeira jogada. E mesmo tendo terminado pela primeira vez o jogo você não pode esperar para jogar novamente. Isso já diz tudo e queremos deixar apenas mais um comentário: Nós aqui da redação, como gamemaniacos, que vem jogando este game nas últimas semanas sem descansar e sem ter tempo para mais nada, após ter terminado este mesmo jogo, estamos louco para começar novamente. E ele é bom: parece bom, tem um som bom e tem uma trama tão extensa que você vai querer jogar novamente. Com Chrono Cross a Square criou um jogo que segue cada passo de seu antecessor e ainda serve de complemento para ele. Então agora nos dêem licença que vamos voltar a jogar.

GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

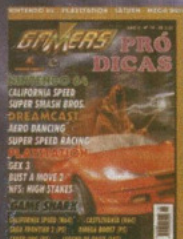
Cód.: R-PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 15
Cada R$ 3,00

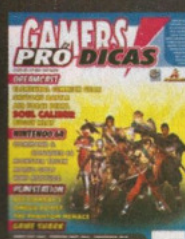
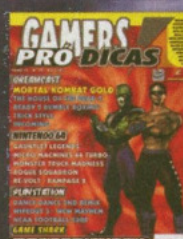
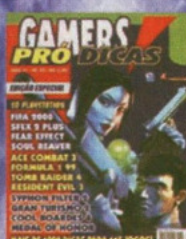
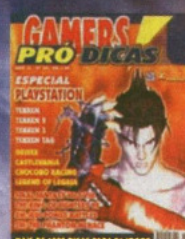
Cód.: R-PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 24
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 25
Cada R$ 4,99

Cód.: R-PD 26
Cada R$ 4,90

Cód.: R-PD 27
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )	**Cód.: R-PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )**
Cód.: R-PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )	**Cód.: R-PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )**
Cód.: R-PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )	**Cód.: R-PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )**
Cód.: R-PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )	**Cód.: R-PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )**
Cód.: R-PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )	**Cód.: R-PD 25 - Cada R$ 4,99 ( )**
Cód.: R-PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )	**Cód.: R-PD 26 - Cada R$ 4,90 ( )**
Cód.: R-PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )	**Cód.: R-PD 27 - Cada R$ 4,90 ( )**
Cód.: R-PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )	

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias.

Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (011) 266-3166**

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

GRAND PRIX 3

GP3 É UM EXCELENTE GAME, MAS NÃO REVOLUCIONÁRIO

Este é Grand Prix 3? Talvez a Hasbro tenha feito algo mais adequado do título Grand Prix 2,5, pois este game tem carros e times de 2 anos atrás e parece até um jogo de DOS. Mas no final do dia nos estávamos tendo uma das experiências mais satisfactórias com o jogo. A classe do jogo, aparece na qualidade de manuseio do carro que o game oferece. Geoff Crammond é o cara que particularmente começou a indústria de motores e de simulação e sabe exatamente o que é preciso para um jogo bom. Todo o seu trabalho está aqui, do cockpit bem estilizado até o manuseio do carro que todos os fãs desejam. Pode não ter a física mais realista de um carro F1, mas não precisamos disso — corra lado a lado com a Inteligência Artificial em qualquer pista do jogo e você já vai se sentir um piloto de verdade.

Level de dificuldade: Rookie

Por volta de 1984, Gerhard Berger apareceu na F1 com o seu ATS BMW na Áustria. Vindo direto da F3 para a F1, foi uma experiência nova para ele. Na mesma corrida, a lenda Austríaca atual, Niki Lauda estava lutando pelo campeonato quando o seu carro começou a falhar. Christyopher Hilton escreveu em sua biografia da Áustria que durante esta corrida "Berger estava perdendo para Lauda mesmo com o seu carro com defeito e leva um pouco de tempo para ter a experiência que Lauda tem..."

Em 1997 Gerhard se aposentaria, uma própria lenda, com uma carreira com 10 vitórias.

O processo de iniciação de GP3 não é tão extremo e ainda bem que não leva anos. Não é Grand prix Legends. O jogador iniciante pode entrar no jogo e disputar com os melhores usando vários auxílios do computador como curvas, breque e etc., mantendo a diversão do jogo. As coisas ficam um pouco mais difíceis quando você entra nos níveis mais difíceis de dificuldade e tira todo o auxílio do computador. O jogo também vem com a opção Quickrace que permite que você corra uma corrida de três voltas sem complicações. O tempo que leva de você abrir a caixa do jogo e começar a correr é de aproximadamente 5 minutos. O sistema de menu é muito bom, é um menu clássico e bem simples que permite que você configure o que desejar com alguns cliques e ainda mantém as muitas opções que o GP2 era

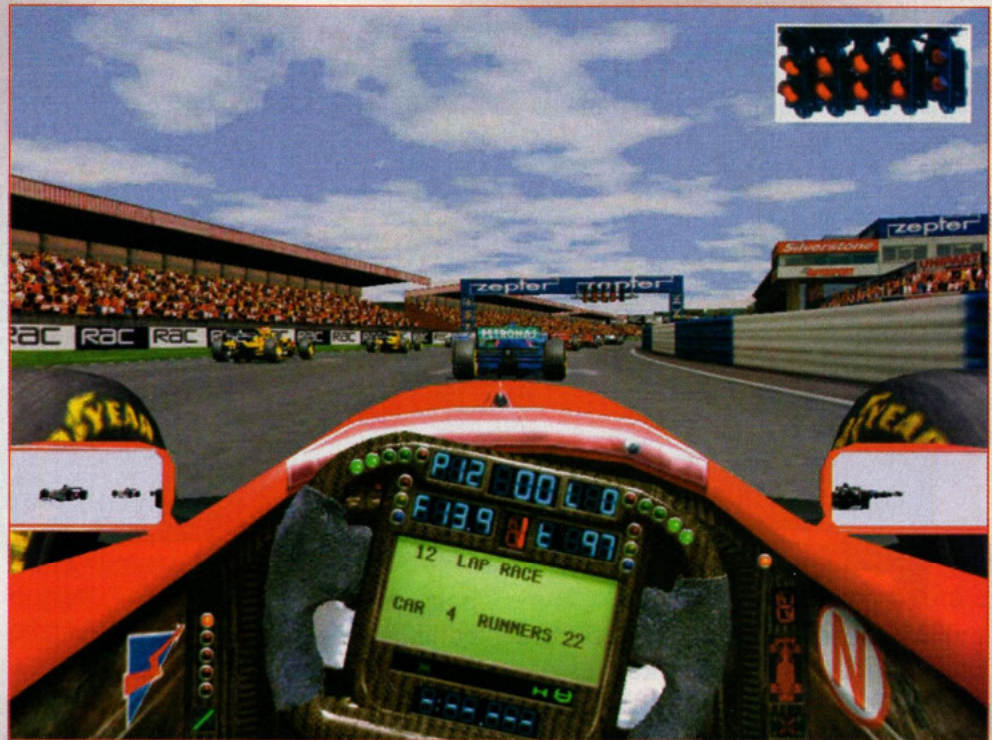
conhecido por ter. Os produtores de F1 World Grand Prix poderiam aprender com isso.

A primeira coisa que deve aprender é sobre os layouts dos circuitos e GP3 não o decepciona. Se você assiste muitas corridas na TV, então vai poder aplicar este conhecimento no jogo, os circuitos são mais realistas. Em adição, o jogo traz mapas interativos para cada circuito, os quais podem ser vistos de quatro direções e contém placas que dão bastante informações em cada curva. O manual do jogo é muito bem detalhado, ele vem com 170 páginas e permite que você conheça cada aspecto deste esporte.

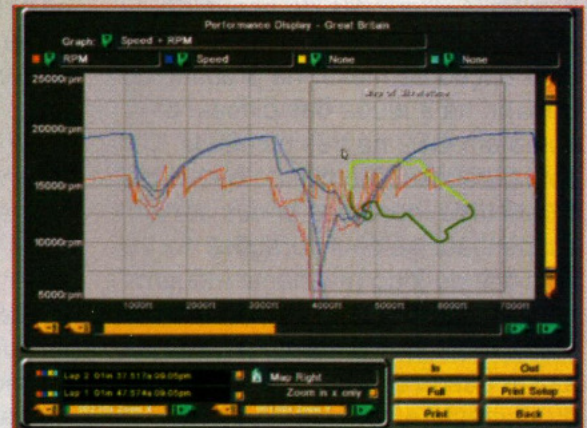
Level de dificuldade: Amateur

Em março de 2000 outro piloto saiu da F3 e veio para a F1. Jenson Button chegou em Melbourne no sábado antes do evento e foi para a pista dar uma volta, em uma BMW emprestada.

Você pode ler o manual inteiro se desejar para saber mais e no final do dia vai aprender tudo tudo. Logo que memorizar os circuitos vai poder disputar o campeonato. Você não tem escolhas se quiser dirigir para qualquer lugar, deve apenas levar os carros aos seus limites. Os carros do jogo são muito bem feitos e respondem rápido. A marca dos modelos de física é se eles aceitam ou não estilos de direção diferentes e GP3 faz isso. Se você quiser acelerar sem parar pode fazer isso, mas se quiser ser mais clássico e dirigir as regras, também pode.

GP3 também traz visuais muito belos. Diferente de GP2, os pneus da frente estão visíveis, agora fica mais fácil de ver para onde estão mirando e vai saber em qual direção estão mirados quando começarem a fazer barulho. O cockpit é muito bem feito e traz facilmente todas as informações que precisa, como combustível, velocidade, marcha, tempo das voltas e etc. É um sistema muito bom e é bem mais simplificado do que os sistemas de F1 2000. Tudo isso seria inválido se o jogo corresse como um cão, um framerate alta é essência para este gênero, especialmente quando leva uma

fração de segundos para perder todo o seu controle. Ainda bem que GP3 roda com muito fluído e pode correr com 1024x768 e com quase todos os detalhes e manter uma velocidade de 25fps. Mas é claro que tudo isso em um Pentium II, caso contrário você não vai conseguir uma velocidade muito boa.

Nota: uma placa Riva TNT não vai fazer o trabalho da aceleração 3D. Até mesmo em 640x480 você consegue deixar o game jogável. Use uma placa Voodoo.

O que realmente mostra o deslumbre gráfico do jogo é o replay. Apenas pause o jogo em qualquer hora e aperte R e assista os últimos 20 segundos de ação em qualquer ângulo de câmera. Os ângulos de TV são muito parecidos com os da TV de verdade. Realmente vale a pena dar uma checada nos replays, especialmente em batidas. Nós nunca nos divertimos tanto vendo os replays como neste jogo. No entanto, examinando de perto, os modelos dos carros deixam um pouco a desejar da visão externa, especialmente comparando com as criações de F1 2000 e F1 World Grand Prix. Eles parecem planos e fora de lugar, quando comparados com as pistas. Uma pena dizer isso.

Level de dificuldade: Semi-Pro

A configuração de um carro não pode ser subestimada. De volta em 1996, no GP de Portugal, um piloto novato, Jacques Villeneuve se tornou um acrobata. Vencendo a Indy 500 no ano anterior, ele tentou adotar as configurações de seu carro indy na Williams Renault. Foi uma briga dura entre ele e Michael Schumacher, mas no final das contas ele conseguiu vencer por pouco.

Aprender a dirigir, sem as ajudas de direção é importante, mas há muito a fazer com as configurações básicas. Logo vai ter que aprender a personalizar seu carro e mudar o seu estilo de pilotar. GP2 ficou sendo um dos melhores jogos de F1 neste aspecto, com

muitas opções de configurações. Era quase perfeito e GP3 mantém este aspecto com algumas mudanças. É claro que mudanças foram feitas. Há seis tipos diferentes de pneus de chuva e seco (mesmo que não haja uma opção de mexer na pressão do pneu) e há a ajuda das placas. E como em GP2 há três níveis de configurações, permitindo que você ajuste tudo, desde os pneus até a suspensão. As configurações técnicas do jogo realmente influem muito. Os carros são muito sensíveis até mais do que em GP2 e qualquer ajuste que fizer vai afetar diretamente o controle do carro. Inicialmente é um pouco difícil saber qual direção deve ir, mas tudo é questão de tentar e errar. Deve ir pelas pistas com as novas configurações no modo Practice, testando e adaptando suas configurações. Os veteranos em GP2 já poderão começar a correr no nível Semi-pro. Pois eles já terão experiência o bastante e habilidade para enfrentar este nível.

Level de dificuldade: Pro

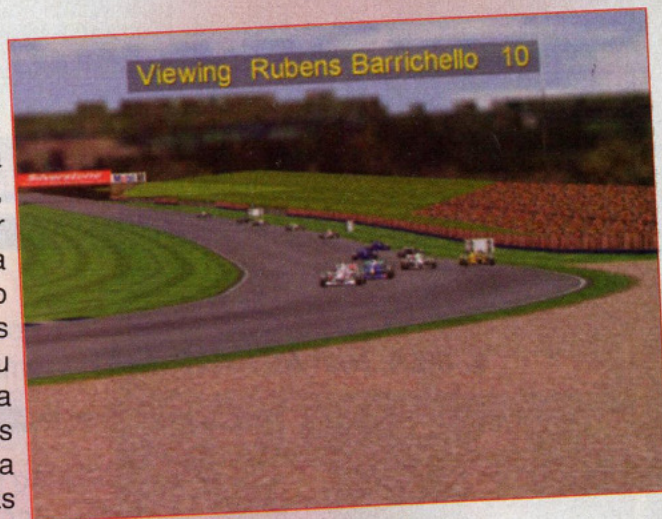
O GP da Hungria pode ser chamado da melhor copa da F1. Michael Schumacher começou na pole, mas devido as condições quentes a Ferrari sucumbiu e ele perdeu sua posição para ninguém menos do que Daimon Hill no Arrows Yamaha. O Arrows nunca foi um bom carro, mas nas mãos de Daimon e equipado com os pneus superiores Bridgestone, parecia transformado. Mas nas últimas voltas o carro começou a falhar e ele perdeu 20 segundos em uma volta, o que fez Jacques Villeneuve passar por ele e clamar o primeiro lugar.

A F1 pode ser muito cruel. Nos níveis Pro e Ace, os danos dos carros são bem aparentes. As colisões são bem realistas e alguns carros são arremessados. Em um acidente é possível destruir tudo, dos pneus, até o cockpit. No entanto o sistema de colisão nos pareceu um

pouco ruim, pois em vários momentos colidimos em baixa velocidade e acabávamos perdendo alguma parte de nosso veículo e em alguns instantes batemos em paredes em uma velocidade que tiraria a sua vida e nada aconteceu no jogo. Uma opção que os puristas vão quere habilitar é as falhas reais dos carros. Habilitando isso, pode fazer quando você menos espera fundir o seu carro, perder os pneus e etc. Esta opção não é algo que todos vão querer e ficamos felizes que GP3 tenha dado a opção.

A AI também não é tão sortuda, de vez em quando você pode vê-las saindo fumaça, ou até batendo em outro piloto. A AI de GP3 é absolutamente soberba! Eles sempre lutam com agressividade com você para conseguir a posição e você pode correr lado a lado com estes carros e saber que se houver um contato, a culpa é sua. Infelizmente os pilotos do jogo não parecem terem sido modelados de acordo com os reais. Alguns pilotos têm atitudes que não fariam na vida real, como bloquear a passagem, ou bater de propósito. Mas tirando os comportamentos deles, eles são bem realistas. Você vai ter que lutar duro para chegar ao podium, particularmente nos níveis Ace e Pro.

Level de dificuldade: Ace

Durante as dez primeiras voltas do GP da Bélgica, em uma grande chuva de 1997, Michael Schumacher provou a sua superioridade usando pneus para corridas secas e conseguiu conquistar o título, a corrida foi vencida e mais um record foi marcado na história. Uma das novas introduções do jogo é do clima húmido. É algo espetacular quando você está na frente de um piloto uns 20 segundos e de repente as nuvens começam a ficarem pretas. Então este adversário começa a se aproximar de você e agora vai ter que pensar, deverá parar para trocar os pneus, ou continuar correndo? Esta decisão pode afetar a sua vitória ou não. Antes de cada corrida você recebe uma porcentagem de chuva e deve rezar para que a sua escolha seja a certa. Os gráficos no tempo húmido são maravilhosos. Você recebe nuvens negras, uma dificuldade de visão e a chuva que cai na pista. Logo que a chuva acabar você vai ver um caminho seco que adiciona ainda mais para a tática do jogo. Dirija muito tempo em um clima seco com pneus de chuva e você pode aquecê-los demais e perder a estabilidade do carro. A chave para a experiência completa de simulação de GP3 é a ajuda do controle. Esta ajuda está disponível em qualquer modo, pois ela é muito difícil de se aprender. O controle de velocidade é o que separa os homens dos meninos, mantenha-o ligado e vai vencer a AI. Se desligar vai deixar tudo mais excitante, só que deve aprender a usar o carro. No ano passado vimos H.H. Frentzen levar a sua Jordan para a vitória em uma pista em um dia chuvoso. Isso é exatamente GP3! Logo que desligar o "ajudante" de velocidade, vai apreciar as habilidades dos pilotos.

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

PC

Grand Prix 3

Produção	Criação
Hasbro Interactive	N/A
Origem	**Gênero**
EUA	Corrida
Jogadores	**Memória**
24	CD

Site: www.hasbrointeractive.com

•AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.5
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	4.5
ACABAMENTO	4.0

4.2

•PRÓS & CONTRAS — GAMERS

Prós
- As pistas são muito bem feitas

Contras
- Os modelos dos carros são fracos
- O mesmo barulho de motor para cada carro

PLAYSTATION

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Cheat Mode

No menu principal, ou na tela de seleção de personagens pressione Select, ↑, L2, R1, L1, R2. Se fizer corretamente vai ouvir um som. Tudo estará habilitado no modo cerebro e os chefes estarão disponíveis.

Desabilite os filmes, chefes e Survival Pictures 1 e 2

No menu principal, ou na tela de seleção de personagens segure Select + Start e o jogo vai voltar para o normal. Tudo exceto os prêmios do modo Academy estará desabilitado.

Jogue como Toad

Complete o modo arcade uma vez com qualquer personagem.

Jogue como Mystique

Complete o modo arcade duas vezes com qualquer personagem.

Jogue como Sabretooth

Complete o modo arcade 3 vezes com qualquer personagem.

Jogue como Magneto

Complete o modo arcade 4 vezes com qualquer personagem.

Roupas do filme

Na tela de seleção de personagens, aperte □ para selecionar o seu personagem com a roupa do filme.

Fotos por trás das câmeras

Complete o modo arcade com todos os personagens em suas roupas do filme para ver as fotos por trás das câmeras do filme.

Fotos históricas dos quadrinhos

Complete o modo arcade com todos os personagens em suas roupas normais para habilitar suas fotos históricas no modo cerebro.

Fotos do quadrinho dos personagens

Complete 10 rounds com qualquer personagem com a sua roupa normal no Survival Mode para habilitar esta opção no modo cerebro.

Movie pictures dos personagens

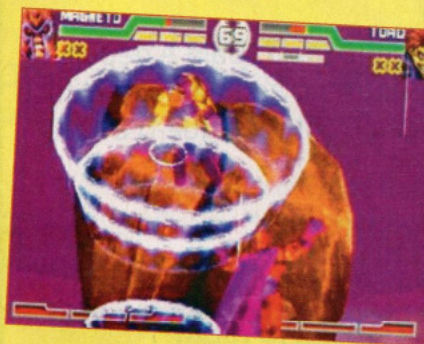
Complete 20 rounds no modo survival com

qualquer personagem para habilitar esta opção no modo cerebro.

Fotos do filme

Complete 20 rounds no modo survival com o Gambit para habilitar fotos do filme no modo cerebro.

Seqüência de introdução de FMV do personagem

Complete o modo arcade com qualquer personagem para habilitar a sua seqüência de FMV no modo Cerebro.

Seqüência de outro FMV

Gradue-se com qualquer personagem no modo academy para habilitar a sua sequência de outro FMV no modo Cerebro.

Roupas bônus

Gradue-se com qualquer personagem na Academy com tudo A para habilitar a terceira roupa do personagem. Aperte O para escolher a terceira roupa.

PLAYSTATION

HOGS OF WAR

Time Lard

Coloque MARDY PIGS como seu nome.

Veja as seqüências de FMV

Coloque PRYING PIGS como seu nome.

Seqüência de FMV bônus

Coloque WATTA PORK como seu nome.

TIME STALKERS

Tokens Infinitos

Download o mini-game “Stuff” para o seu VMU. Depois salve o seu jogo. Venda tudo que tem depois vá para o Monster House. Compre o máximo de Tokens que puder. Coloque os Tokens no seu VMU. Resete o jogo e carregue-o novamente. Você vai ter dinheiro, itens e tokens. Depois venda os Tokens e grave. Volte para a Monster House e compre mais tokens. Repita este truque quantas vezes quiser.

Monstros duplicados

Vá para a área da cidade com o Moon Lighter ou Moon Lighter S. Grave o jogo na Sword’s House e depois vá para a máquina de VMU no Monster House. Dê download no mini-game Moon Lighter ou Moon Lighter S para o seu VMU. Dê download no mostro para ser duplicado no VMU. Depois disso saia do Monster House, depois desligue o Dreamcast sem gravar nada. Começe o jogo e carregue o jogo antigo. Vá para o Monster House e carregue o monstro de seu VMU para o jogo. Se fizer corretamente ambos arquivos terão o mesmo monstro.

Use mini-games mais de uma vez

Download um mini-game para o VMU. Desligue o Dreamcast sem gravar o jogo. Se fizer corretamente o mini-game estará no seu VMU e ainda estará no jogo sem ter que comprá-lo novamente.

Cooks

Complete todos os calabouços do jogo e salve o game. Depois de completar o último calabouço, pegue Lady e salve o jogo depois feche o livro. Espere os créditos rolarem e uma seqüência de VMU vai aparecer. Salve o jogo depois desta seqüência. Saia e depois carregue este jogo. Entre no seu Monster House e vai aparecer a opção Cooks. Pegue-o e será um de seus monstros.

Artwork escondido

Coloque o GD do jogo em um PC com CD-ROM e encontre vários artworks do jogo no diretório BMP.

NEW JAPAN PRO WRESTLING: TOUKON RETSUDEN 4

Jogue como Antonio Inoki
Quando o “Press Start” aparecer na tela principal, aperte L, X, Y, A, B, X, Y, R.

Jogue como Riki Choshu
Quando o “Press Start” apaperecer na tela principal, aperte L, X, Y, B, X, Y, B, R.

Jogue como Masa Saito
Quando o “Press Start” aparecer na tela principal, aperte L, X, Y, A, X, Y, A, R.

Jogue como Seji Sakaguchi
Quando o “Press Start” aparecer na tela principal, L, X, B, X, X, B, X, R.

Jogue com a versão Heel do grande Sasuke
Quando o “Press Start” aparecer na tela principal, aperte L, X, A, Y, B, X, A, R.

Jogue como Tanaka (O comentarista)
Quando o “Press Start” aparecer na tela principal, aperte L, X, Y, X, X, Y, X, R.

Jogue como Tiger Hattori (juiz)
Quando o “Press Start” aparecer na tela principal aperte L, X, A, X, X, A, X, R.

Todos os lutadores bônus
Quando o “Press Start” aparecer na tela principal, aperte L, X, A, A, A, A, A, R.

ARMY MEN

Alpine: Passwords do Construction

Secure Region: Morteiro, Avião, Metralhadora, Avião
Get the Tank: Helicóptero, Jeep, Granada, Tanque
Sack the Base: Metralhadora, Helicoptero, Helicoptero, Jeep
Final Assault: Morteiro, Helicoptero, Metralhadora , Jeep
Victory: Avião, Tanque, Avião, Metralhadora
Alpine: Passwords de Prison Camp
Assault Prep: Metralhadora , Tanque, Helicoptero, Jeep
Assault Start: Metralhadora, Morteiro, Avião, Morteiro
Destroy Camp: Morteiro, Metralhadora, Granada, Morteiro
Escape: Avião, Metralhadora, Granada, Metralhadora

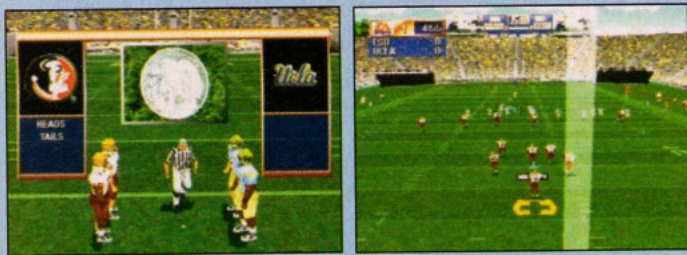
Alpine: Passwords do Winding River

Patrol: Morteiro, Morteiro, Granada, Metralhadora
Defense: Helicoptero, Granada, Jeep, Metralhadora
Radar Round Up: Jeep, Morteiro, Metralhadora, Metralhadora
House Call: Helicoptero, Jeep, Granada, Avião
Movin' On: Avião, Tanque, Morteiro, Jeep
Desert: Passwords de Cactus Flats
Caution: Granada, Metralhadora, Helicoptero, Jeep
En Route: Jeep, Helicoptero, Helicoptero, Jeep
Clean Up: Metralhadora, Granada, Metralhadora, Granada

Desert: Passwords de Casa Flats

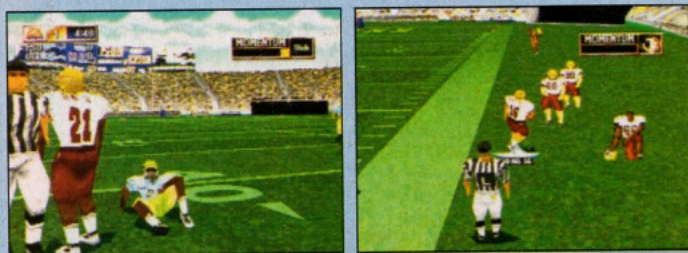
Enter Town: Metralhadora, Helicoptero, Jeep, Metralhadora
To The Bank: Granada, Granada Helicoptero, Helicoptero
Stop the Tans: Metralhadora, Jeep, Metralhadora, Helicoptero
Tan's HQ: Jeep, Jeep, Granada, Metralhadora
Desert: Passwords de Winding Canyon
Find that Jeep: Metralhadora, Avião, Jeep, Helicoptero
Clear Patrols: Tanque, Helicoptero, Jeep, Metralhadora
Clear the Radar: Morteiro, Tanque, Helicoptero, Jeep
Play it Again: Metralhadora, Helicoptero, Tanque, Morteiro
To the Helipad: Metralhadora, Morteiro, Metralhadora, Helicoptero

PLAYSTATION

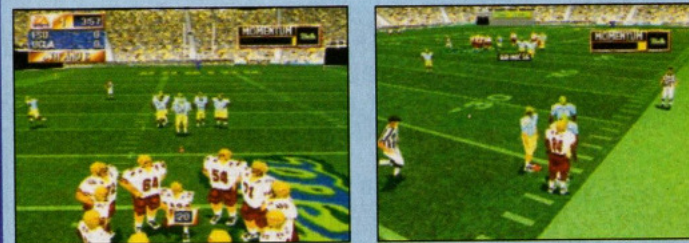
NCAA FOOTBALL 2001

Cheat Codes

Entre qualquer um destes códigos na tela de códigos para habilitar a dica correspondente:

Todos os estádios habilitados
OPENSESAME
Time Juggernaut
BULLDOZER
Recruiting points no máximo
HEADCOACH
Attribute points no máximo
BALLER
O receptor sempre pega
HANDSOFGLUE
A defesa sempre intercepta
OSKIE
Jogadores mais lerdos
CEMENTFEET
Jogadores mais rápidos
SCRAMBLE
Vê as jogadas do CPU
MINDREADER
Efeitos das horas do dia mais rápidos
DAYNIGHT
Muda a data
Y2K
Vento no máximo
SAFETY
Votações no máximo (Nota)
POPULARITY

Nota: Aperte R1 duas vezes na tela de votação para ver mais estatísticas do time.

Celebrações de Touchdown

Segure os seguintes botões depois de fazer um Touchdown:

Pose Heismen
Segure X.
Bola de espinho
Segure O.
Flexionando os Músculos
Segure o □.
Cambalhota para trás
Segure ▲.
Rode a bola
Segure R1.

PLAYSTATION

WHO WANT'S TO BE A MILLIONARE

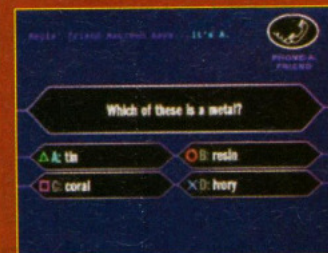
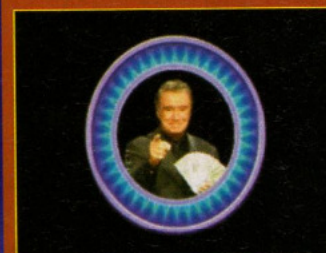
Regis falando coisas engraçadas

Coloque o seu nome como Regis. Regis vai fazer um comentário engraçado e mudar o seu nome para Wannabe.

Impostor

Tente colocar o seu nome como DAN BLONSKY e vai receber o nome de IMPOSTER ou PHONY ou FIBBER.

Mais coisas engraçadas de Regis

Coloque o seu nome como Millionare. Regis irá fazer um comentário bobo e mudar o seu nome para Dreamer.

F355 CHALLENGE

Pause sem indicações na tela

Pause o game e aperte X + Y.

Habilitar os cursos

Na tela de options, aperte X + Y, então escolha a opção Passwords. Entre com todas as passwords (maiúscula e minúsculas) para destravar os cursos:

CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
DaysofThunder

PLAYSTATION

BLASTER MASTER: ENEMY BELOW

Nota: este jogo também é chamado Meta Fight.

Level	Password
1	E6C3D3KF
2	E6D3D3KG
3	E7C3D3KH
4	E7D3D3KI
5	F6C3D3KQ
6	F6D3D3KR
7	F7C3D3KU
8	F7D3D3KT

PLAYSTATION

POPULOUS: THE BEGINNING

Cheat mode

Coloque o cursor e aperte X em todas as árvores no primeiro level. Então, aperte Start para aparecer a tela de options. Se feito corretamente, a última opção será Cheat. Selecione para ter acesso a um cheat menu com opção para maximum mana, todas as spells e todos buildings.

GAME BOY

WACKY RACER

Habilite todas as pistas e personagens

Não desista, use uma dica! Do menu principal entre no Options. De lá selecione Password e coloque MUTTLEY.

PC - CD ROM

ROLLER COASTER

Artista convidado

Mude o nome do Guest para Simon Foster. E esta pessoa vai aparecer.

Dinheiro de graça

Se fechar o seu parque por um ano vai receber US$ 10.000.

Convidados felizes

Mude o nome dos guests (convidados) para Melanie Warn. Esta pessoa vai ficar bem feliz.

Convidados nervosos

Mude o nome do convidado para Tony Day. E esta pessoa vai ficar sempre nervosa.

Convidados pagando o dobro

Apenas mude o nome para John Mace.

Convidado fotógrafo

Mude o nome do convidado para Chris Sawyer. E esta pessoa vai sair tirando fotos.

Patos fazendo barulhos

Apenas clique em um pato.

Aumente as estatísticas do parque

Mude o nome de um convidado para John Bibrough: A cada vez que apertar L as estatísticas do parque vão aumentar.

Nota: Você deve apertar F inumeras vezes para as estatísticas começarem a aumentar.

Convidado rápido 1

Mude o nome do convidado para Damon Hill: Esta pessoa vai dirigir bem rápido nos Karts.

Convidado rápido 2

Mude o nome de um convidado para Micheal Schumacher: E esta pessoa vai dirigir bem rápido nos Karts.

Convidado agitado

Mude o nome de um convidado para Katie Brayshaw e esta pessoa vai agitar todo mundo.

PLAYSTATION

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

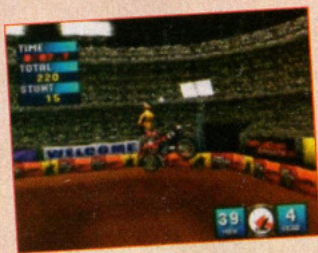
(Códigos testados na versão 3.2)

Reverse Joker Command P1
D0099ED8 ????

Reverse Joker Command P2
D0099EDC ????

P1 Vitória rápida
800925D4 0000
D00925DC 0000
800925DC 0004

Para o tempo
80094164 0000

Começa na última corrida da série
D0093878 0000
80093878 0007

Começa na última corrida da série combinada
D0093878 0000
80093878 000F

Stunt Points no máximo
30093FD6 004F

Habilita Table Top
8009410C 0001

Habilita Chasm
80094110 0001

Habilita Jim Jam
80094114 0001

Habilita Moon
80094118 0001

Habilita todas as pistas Stunt
(GS 2.2 Ou maior!)
50000404 0000
8009410C 0001

Habilita todas as series
80094138 0005

P2 Vitória rápida
800928AC 0000
D00928B4 0000
800928B4 0004

P1 Series Points no máximo
80093A80 03E7

P2 Series Points no máximo
80093A84 03E7

PLAYSTATION

CAESARS PALACE 2000-MILLENIUM GOLD EDITION

Dinheiro infinito P1
800C7254 FFFF
800C7256 FFFF

P1 Stats Blackjack no máximo
300C6F94 0005
300C6FB4 00FF
800C6FC4 FFFF
800C6FC6 FFFF

P1 Stats Spanish 21 no máximo
300C6FCC 0005
300C6FEC 00FF
800C6FFC FFFF
800C6FFE FFFF

P1 Stats Mini Barracrat no máximo
300C7004 0005
300C7024 00FF
800C7034 FFFF
800C7036 FFFF

P1 Stats Red Dog no máximo
300C703C 0005
300C705C 00FF
800C706C FFFF
800C706E FFFF

P1 Stats Casino War no máximo
300C7074 0005
300C7094 00FF
800C70A4 FFFF
800C70A6 FFFF

P1 Stats Pai Gow Poker no máximo
300C70AC 0005
300C70CC 00FF
800C70DE FFFF
800C700A FFFF

P1 Stats Roulette no máximo
300C70E4 0005
300C7104 00FF
800C7114 FFFF
800C7116 FFFF

P1 Stats Craps no máximo
300C711C 0005
300C713C 00FF
800C714C FFFF
800C714E FFFF

P1 Stats Slots no máximo
300C7154 0005
300C7174 00FF
800C7184 FFFF

800C7186 FFFF

P1 Stats Poker Challenge no máximo
300C718C 0005
300C71AC 00FF
800C71BC FFFF
800C71BE FFFF

P1 Stats Video Poker no máximo
300C71C4 0005
300C71E4 00FF
800C71F4 FFFF
800C71F6 FFFF

P1 Stats Video Keno no máximo
300C71FC 0005
300C721C 00FF
800C722C FFFF
800C722E FFFF

P1 Stats todos os jogos no máximo (GS 3.0 ou maior)
50000C38 0000
300C6F94 0005
50000C38 0000
300C6FB4 00FF
50000C38 0000
800C6FC6 FFFF

P2 dinheiro infinito
800C757E FFFF

P2 Stats Blackjack no máximo
300C72BC 0005
300C72DC 00FF
800C72EE FFFF

P2 Stats Spanish 21 no máximo
300C72F4 0005
300C7314 00FF
800C7326 FFFF

P2 Stats Mini Barracrat no máximo
300C732C 0005
300C734C 00FF
800C735E FFFF

P2 Stats Red Dog no máximo
300C7364 0005
300C7384 00FF
800C7396 FFFF

P2 Stats Casino War no máximo
300C739C 0005
300C73BC 00FF
800C73CE FFFF

P2 Stats Pai Gow Poker no máximo
300C73D4 0005
300C73F4 00FF
800C7406 FFFF

P2 Stats Roulette no máximo
300C740C 0005
300C742C 00FF
800C743E FFFF

P2 Stats Craps no máximo
300C7444 0005
300C7464 00FF
800C7476 FFFF

P2 Stats Slots no máximo
300C747C 0005
300C749C 00FF
800C74AE FFFF

P2 Stats Poker Challenge no máximo
300C74B4 0005
300C74D4 00FF
800C74E6 FFFF

P2 Stats Video Poker no máximo
300C74EC 0005
300C750C 00FF
800C751E FFFF

P2 Stats Video Keno no máximo
300C7524 0005
300C7544 00FF
800C7556 FFFF

P2 Stats no máximo em todos os jogos (GS 3.0 ou maior)
50000C38 0000
300C72BC 0005
50000C38 0000
300C72DC 00FF
50000C38 0000
800C72EE FFFF

PLAYSTATION

TENCHU 2 BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Invisivel para os inimigos normais
E008CDC8 0000
3008CDC8 0002

Aperte L1 + R1 para todos os Itens (Carry)
D00CE97A F3FF
8013F158 F001
D00CE97A F3FF
8013F15A F0F0
D00CE97A F3FF
8013F15C F0F0
D00CE97A F3FF
8013F15E F0F0
D00CE97A F3FF
8013F160 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F162 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F164 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F166 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F168 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F16A F0F0

Ayame Codes aperte Select para Healing Potion
D00CE97A FFFE
80010036 F0FF

Aperte Select para Ninja Rebirth
D00CE97A FFFE
8001004A FFF0

Aperte Select para Blinding Dust
D00CE97A FFFE
80010044 F0F0

Aperte Select para Air Bottle/ Antidote
D00CE97A FFFE
80010038 F0F0

Aperte Select para Throwing Stars/Caltrops
D00CE97A FFFE
8001003A F0F0

Aperte Select para Grenade/ Mine
D00CE97A FFFE
8001003C F0F0

Aperte Select para Blow Gun/ Exploding Arrow
D00CE97A FFFE
8001003E F0F0

Aperte Select para Smoke Bomb/ Poison Rice
D00CE97A FFFE
80010040 F0F0

Aperte Select para Colored Rice/ Ninja Camoflage
D00CE97A FFFE
80010042 F0F0

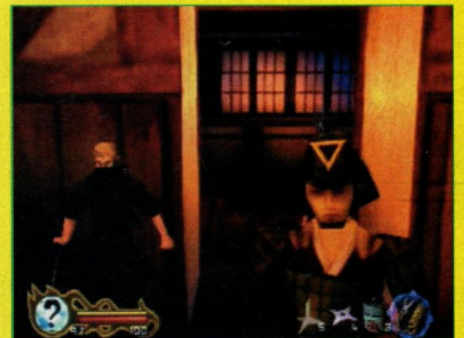
Aperte Select para Leaves of Stealth/Dragon's Breath
D00CE97A FFFE
80010046 FFF0

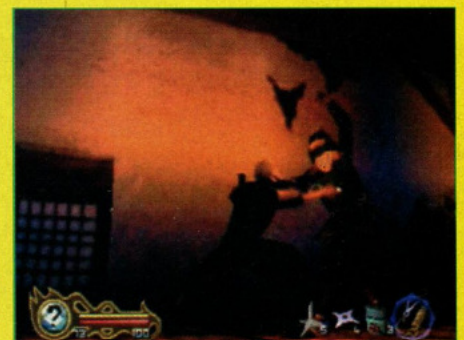
Aperte Select para Sleeping Gas/ Ninja Armor
D00CE97A FFFE
80010048 F0F0

Rikimaru Codes aperte Select para Healing Potion
D00CE97A FFFE
80010018 F0FF

Aperte Select para Ninja Rebirth
D00CE97A FFFE
8001002C FFF0

Aperte Select para Blinding Dust
D00CE97A FFFE
80010026 F0F0

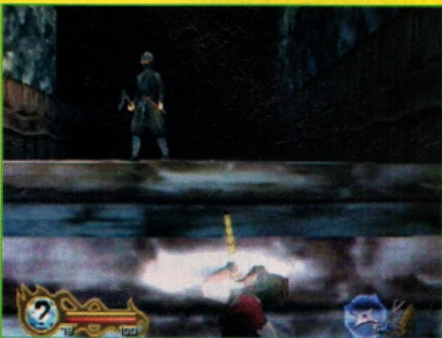
Aperte Select para Air Bottle/ Antidote
D00CE97A FFFE
8001001A F0F0

Aperte Select para Throwing Stars/Caltrops
D00CE97A FFFE
8001001C F0F0

Aperte Select para Grenade/Mine
D00CE97A FFFE
8001001E F0F0

Aperte Select para Blow Gun/Exploding Arrow
D00CE97A FFFE
80010020 F0F0

Aperte Select para Smoke Bomb/Poison Rice
D00CE97A FFFE
80010022 F0F0

Aperte Select para Colored Rice/Ninja Camoflage
D00CE97A FFFE
80010024 F0F0

Aperte Select para Leaves of Stealth/Dragon's Breath
D00CE97A FFFE
80010028 FFF0

Aperte Select para Sleeping Gas/Ninja Armor
D00CE97A FFFE
8001002A F0F0

PLAYSTATION

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Joker Command
D00716E8 ????

Vidas infinitas
800A3252 2400

Health infinita
800ACDBE 2400

Energia infinita
800A3756 2400

Teeny Weeny infinito
800A80AE 2400

Maximo de Positron Brain Power
80069BF6 0006

Modificador de levels
800714FE 00??

Quantidade de digitos para acompanhar o modificador de levels
00 - Dead River Canyon
01 - Mortar-Villa Airfield
02 - Underground Recycling Plant
03 - Raw Material Nano Mine
04 - Desert Robo-Train
05 - Nanometal Curing & Cooling Center
06 - The Nanometal Mountain
07 - Steel-Earth Plains
08 - Atmospheric Reduction Center
09 - Magneto Synchrotron Transporter
0A - Underground Recycling Plant
0B - The Frozen Lake
0C - Mount Mutank
0D - The Rail Gun Launcher
0E - Unknown
0F - The Maze (missão final)
10 - Mutank Slide

GAME BOY

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Energia infinita P1
012B33C8
012B35C8

Baixa energia P1
010A33C8
010A35C8

Rage Bar cheia P1
012B30C8
012B32C8

Sem Rage Bar P1
010030C8
010032C8

Ganhar rapidamente P1
010033CA
010035CA

Energia infinita P2
012B33CA
012B35CA

Baixa energia P2
010A33CA
010A35CA

Rage Bar cheia P2
012B30CA
012B32CA

Sem Rage Bar P2
010030CA
010032CA

Modificador de personagem P1
01??00C8

Quantidade de digitos para acompanhar o modificador de personagem
00 - Phoenix
01 - Wolverine
02 - Toad
03 - Storm
04 - Sabretooth
05 - Pyro
06 - Mystique
07 - Magneto
08 - Gambit
09 - Cyclops
0A - Apocalypse

NINTENDO 64

STARCRAFT 64

Nota: você teve ter a versão do gameshark 3.0 ou maior para usar estes códigos.

Enable Code (deve ficar ligado)
F109BA54 1000

Ter todos os Ten Marines (1st Terran Mission)
800B5202 000A

Minerals infinitos P1 & P2 (para a maioria dos Modes/Missions)
D00A49E3 0000
810B1D46 FFFF
D00A49E3 0001
810B1D4A FFFF
D00A49E3 0002
810B1D4E FFFF
D00A49E3 0003
810B1D52 FFFF
D00A49E3 0004
810B1D56 FFFF
D00A49E3 0005
810B1D5A FFFF
D00A49E3 0006
810B1D5E FFFF
D00A49E3 0007
810B1D62 FFFF
D00A49E3 0008
810B1D66 FFFF
D00A49E3 0009
810B1D6A FFFF
D00A49E3 000A
810B1D6E FFFF
D00A49E3 000B
810B1D72 FFFF

Vespene Gas infinito P1 & P2 (para a maioria dos Modes/ Missions)
D00A49E3 0000
810B1D76 FFFF
D00A49E3 0001
810B1D7A FFFF
D00A49E3 0002
810B1D7E FFFF
D00A49E3 0003
810B1D82 FFFF
D00A49E3 0004
810B1D86 FFFF
D00A49E3 0005
810B1D8A FFFF
D00A49E3 0006
810B1D8E FFFF
D00A49E3 0007
810B1D92 FFFF
D00A49E3 0008
810B1D96 FFFF
D00A49E3 0009
810B1D9A FFFF
D00A49E3 000A
810B1D9E FFFF
D00A49E3 000B
810B1DA2 FFFF

Minerals infinitos time 1
810B1D46 FFFF

Time 2
810B1D4A FFFF

Time 3
810B1D4E FFFF

Time 4
810B1D52 FFFF

Time 5
810B1D56 FFFF
Time 6
810B1D5A FFFF
Time 7
810B1D5E FFFF
Time 8
810B1D62 FFFF
Time 9
810B1D66 FFFF
Time 10
810B1D6A FFFF
Time 11
810B1D6E FFFF
Time 12
810B1D72 FFFF

Minerals no maximo time 1
810B1D44 3B9A
810B1D46 C9FF
Time 2
810B1D48 3B9A
810B1D4A C9FF
Time 3
810B1D4C 3B9A
810B1D4E C9FF
Time 4
810B1D50 3B9A
810B1D52 C9FF
Time 5
810B1D54 3B9A
810B1D56 C9FF
Time 6
810B1D58 3B9A
810B1D5A C9FF
Time 7
810B1D5C 3B9A
810B1D5E C9FF
Time 8
810B1D60 3B9A
810B1D62 C9FF
Time 9
810B1D64 3B9A
810B1D66 C9FF
Time 10
810B1D68 3B9A
810B1D6A C9FF
Time 11
810B1D6C 3B9A
810B1D6E C9FF
Time 12
810B1D70 3B9A
810B1D72 C9FF

Vespene Gas infinito time 1
810B1D76 FFFF
Time 2
810B1D7A FFFF
Time 3
810B1D7E FFFF
Time 4
810B1D82 FFFF
Time 5
810B1D86 FFFF
Time 6
810B1D8A FFFF
Time 7
810B1D8E FFFF
Time 8
810B1D92 FFFF
Team 9
810B1D96 FFFF
Time 10
810B1D9A FFFF
Time 11
810B1D9E FFFF
Time 12
810B1DA2 FFFF

Maximo de Vespene Gas time 1
810B1D74 3B9A
810B1D76 C9FF
Time 2
810B1D78 3B9A
810B1D7A C9FF
Time 3
810B1D7C 3B9A
810B1D7E C9FF
Time 4
810B1D80 3B9A
810B1D82 C9FF
Team 5
810B1D84 3B9A
810B1D86 C9FF
Team 6
810B1D88 3B9A
810B1D8A C9FF
Time 6
810B1D8C 3B9A
810B1D8E C9FF
Time 7
810B1D90 3B9A
810B1D92 C9FF
Time 8
810B1D94 3B9A
810B1D96 C9FF
Time 9
810B1D98 3B9A
810B1D9A C9FF
Time 10
810B1D9C 3B9A
810B1D9E C9FF
Time 11
810B1DA0 3B9A
810B1DA2 C9FF
Time 12
810B1DA4 3B9A
810B1DA6 C9FF

Todos os levels completos
(Terran Episode I)
800D13C4 000C

Zerg Episode II
800D13C5 000A

Protoss Episode III
800D13C6 000A

Protoss Episode IV
800D13C7 000A

Terran Episode V
800D13C8 000A

Zerg Episode VI
800D13C9 000A

FLASHBACK

O COMEÇO DA ÉPICA SAGA DE TEDDY

O que fica por trás de quase todos os RPGs, quase sempre é o dinheiro. Você pode apostar que na criação de cada Dragon Fantasy of Fire XXII, está uma quantia de 9 milhões para a distribuição e produção do produto. Os RPGs é a mais nova mania no verão japonês.

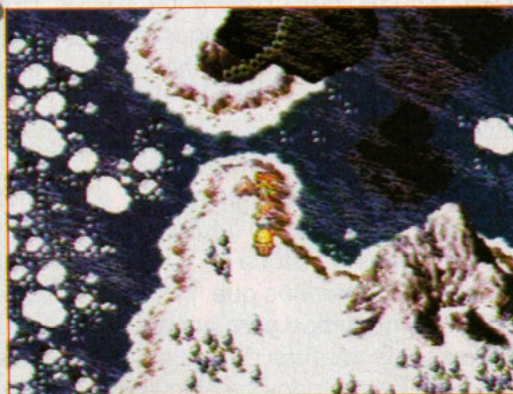
Yuji Horii explica o seu sucesso

O que é que faz Chrono Trigger tão diferente. Sim ele tem grandes nomes envolvidos, incluindo o "Dream Team" da série Dragon Quest e Yuji Horri um artista de mangá muito renomado e também é feito por Nobuo Uematsu. Mas tirando este grande elenco, Chrono Trigger começou sendo um pequeno projeto. O que pode explicar por que Chrono Trigger tem sido considerado um dos melhores RPGs. Este senso de diversão e criatividade que correu durante o projeto pode ser visto da história.

Diferente das tramas mais complexas dos RPGs do futuro, ele contava apenas a história de personagens estranhos que navegavam no tempo para acabar com uns aliens que queriam drenar a energia da Terra. Todos os elementos de RPG fantasia estão no seu lugar, a princesa, a espada lendária e etc; mas Horii não levou estes elementos muito a sério. A espada lendária na verdade são dois garotos e a princesa que odeia a sua posição hoje, começa a gostar dela no passado. Também não é para dizer que o jogo não tem seus momentos dramáticos; a última cena entre Ayla e Azala, no dia que a mãe de Lucca fica incapacitada, estes e outros momentos adicionam muito drama para a história. A chave para qualquer história é se preocupar com os personagens e neste aspecto,

Chrono Trigger é ajudado pelo melhor trabalho de Akira Toriyama em sua carreira.

Os personagens não são muito originais. Crono, o típico herói de cabelos espetados e Magus, o poderoso mago das trevas, mas na época eles eram bem originais, tanto que em muitos RPGs de hoje você pode observar o estilo de Crono ou Magus neles. A arte é bem vibrante e colorida, uma boa indicação do que Toriyama pode fazer. O terceiro membro do "Dream Team" era Nobuo Uematsu, o qual trouxe seis ou sete músicas de qualidade; mas a verdadeira luz de Chrono Trigger veio de Yasunori Mitsuda, o qual compos músicas que realmente tocava as pessoas durante o jogo. Há muitos compositores de qualidade na Square, mas algo indica que Mitsuda realmente sabe fazer músicas para RPGs.

A história, arte e som são importantes, mas sem uma jogabilidade você recebe um filme em forma de cartucho. Felizmente a jogabilidade de Chrono trigger é uma das melhores. Foi o primeiro RPG a eliminar totalmente as batalhas aleatórias, todos os encontros aconteciam quando o inimigo, completamente visível na tela, encostava no personagem. A batalha era jogada então na mesma visão para a exploração, outra inovação. Chrono Trigger foi um dos primeiros jogos que todos os personagens foram feitos para trabalharem juntos, os Techs e mágicas podiam ser combinados para causar mais danos. A maior inovação da jogabilidade no entanto, que não é encontrada em nenhum outro RPG, é a opção New Game + concept (conceito). Se você vencesse o jogo em um certo critério, você poderia jogá-lo novamente com as mesmas estatísticas que estava. Isso é muito bom para aqueles que querem apenas ver outras versões da história rapidamente e ver finais diferentes. Os jogos já tiveram finais múltiplos antes, mas Chrono Trigger foi além e construiu cerca de 20 deles. O que acontece no final do jogo depende do que você fizer durante o jogo, suas escolhas, itens e decisões. Se você está no meio da época pré-histórica vai ver um futuro povoado por homens lagartos. Se você ainda está tentando encontrar a Hero Metal depois de falar com Tata, você vai chegar a um mundo onde Tata é o herói e Chrono Marle e Lucca são inimigos. E se for bom o bastante de vencer Lavos com apenas Chrono no começo do jogo, no Millenial Flair. Ah, mas aí nós estaríamos contando muito a história. A única mancada deste jogo era o desafio. Havia algumas Double Tech que curavam a equipe inteira e outras que quase matavam o chefe de uma vez. Mas essa mancada mínima perto das qualidades deste grande jogo que já virou um clássico dentro e nossos corações.

DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS

Crono Vs. Lavos

Para lutar com Lavos com apenas Crono, comece um New Game +, então primeiro tente o Telepod, vá para o lado errado e aperte o botão A (tenha o melhor equipamento em mãos). Isso o levará diretamente para Lavos. A luta vai ser muito mais fácil se tiver com o Gold Stud equipado.

Derrotando Lavos

Primeiro tenha um equipamento muito bom com você, como elixires e outras coisas para curar e recuperar a magia. Agora a maneira mais fácil de acabar com ele é indo para 1999 A.D. Agora você vai enfrentar Lavos e não vai precisar lutar com o Shell. Quando começar a lutar com ele, ataque-o com Luminaire e outras magias boas. Primeiro ataque seus braços. Depois que acabar com eles, ataque o corpo até ele se for. Agora é a parte mais difícil. Não importa o que fizer, vai acabar lutando com Lavos Core. Ataque o homem do meio e mate-o. Agora ataque o homem da esquerda que está flutuando. Continue fazendo isso até que os dois caras revivam o cara do meio. Eles vão fazer isso toda vez que ele morrer, ou até vencer o jogo. Agora mais uma vez, mate o do meio e continue atacando o da esquerda mais um pouco. Continue atacando até que o da esquerda morra. Logo que isso acontecer os três estarão mortos.

Tema de Chrono com dupla velocidade

Este truque aumenta a velocidade do 2º tema de Chrono. Não afeta o jogo, mas é bem legal:

1. Primeiro chegue em Epoch e vá para 1999 A.D.
2. Quando chegar a parte onde escolhe se luta com Lavos ou escapa, escolha escapar.
3. Aperte o botão B para voltar ao jogo e vai receber a pergunta novamente. Desta vez lute com Lavos.
Quando o tema do jogo começar a tocar vai estar em alta velocidade. Mas não se preocupe, tudo vai voltar ao normal quando Epoch for destruido.

Silver Points mais fáceis

Você vai precisar destes Silver Points para conseguir os Chrono Clones mais tarde. Focalize nos jogos de corrida. Preste atenção no velhinho atrás da grade a direita do ponto de partida. Ele vai falar quem vai ganhar nas três primeiras vezes. Depois disso vai ter que apenas adivinhar quem são os vencedores.

Tech Points mais fáceis

Vá para o Mt. Woe e lute com os cascalhos. Quando chegar ao segundo nível (com o cascalho no canto direito superior) lute com ele e volte para o nível anterior. Quando voltar, os cascalhos estarão lá. Você recebe 1000 de Exp e 100 Magic Points a cada vez que vence.

Tabs Extra

Um tab está atrás do túmulo de Toma em 1000 A.D. Outro Tab está escondido contra a parede inferior a direita da porta, na sala acima onde o robô luta contra o seu velho amigo Atropos dentro da fábrica de robôs em 2300 A.D.

Dinheiro extra e Loda Sword na prisão

Quando está prisioneiro depois de raptar Marle, espere por três dias ao invés de ir para frente. Da sala de execução vire-se a direita e vá para cima até chegar em uma cela com um buraco na parede, vá por este buraco, continue indo até encontrar outra entrada. Explore esta sala até ver um buraco negro no solo. Vá por ele apertando o botão A. Há muitos prêmios para aquele que tiveram paciência. Volte pelo mesmo caminho e saia da prisão.

Encontre o melhor equipamento de Magus

Simplesmente vá para Ozzie's Fort. Quando você entra em uma sala que ele o atenta a pegar um tesouro, ignore-o e saia da sala pela saída de cima. Quando está perto da saída ele desiste e você está livre para pegar o tesouro. Abaixo da saída há um buraco na parede que você não consegue ver. Desça tudo e pegue uma espada, elmo e armadura para Magus. Também deverá haver um Magic Tab neste local.

Armaduras e elmos de graça

Em épocas diferentes do jogo se voltar para a casa de Lucca em 1000 A.D. Taban (o pai dela) vai ter feito itens para ela usar e geralmente eles serão mais fortes do que ela está usando e terão efeitos positivos. Aqui vai uma lista do que Taban faz:
Taban Vest
Taban Helm
Taban Armor
Pegue o MOP!
Nota: Apenas use o Charm (a magia) no NU no Hunting Grounds em 65.000.000 B.C. Você deve pegá-lo no começo do jogo, ou será muito fraco.

Sala escondida no Yakra's Place

No Yakra's Place na sala com a rainha falsa, rei e soldado vá e mate-os, depois vá para a direita e vai entrar em uma sala com monstros cantando para a estátua de Magus. Perto da estátua há dois baús. Mate os monstros e clame o seu prêmio.

Como carregar a SunStone

Depois de pegar este item, volte para 65.000.000 B. C. e a coloque no Sunkeep. Depois disso volte para o presente e ela vai estar perdida. Vá pelo mundo até ver um brilho em uma casa. Ele está com a SunStone mas não vai dar de volta a não ser que faça uma tarefa. Vá para o Snail Shop nesta cidade e compre o Jerky, depois vá para a casa do prefeito de 600 A.D. (onde você tem a sua primeira experiência de viagem no tempo) fale com a garota lá e ela vai querer comprar o seu jerky. Apenas dê para ela e volte para o presente, fale com o prefeito e ele vai dar a SunStone. Coloque o Sunkeep e volte para o futuro. Coloque Lucca na sua equipe e vá para o Sunkeep e ela vai levar a pedra para a sua casa, com ela vai fazer a sua melhor arma. Se você levar este item e o Rainbow Stone para Melchoir no castelo, ele vai fazer a melhor arma de Cronos, o Rainbow.

Como enfrentar Yaraka XXII

Vá para o Giant's Claw em 600 A.D. Vença todos os inimigos para adquirir experiência quando lutar com um parecido em 65.000.000 B.C. Logo que vencê-lo, vá diretamente para o casco do arco íris e peça para o Gaurdia para ajudá-lo a pegar. Depois vá para 1.000 A.D. Vá para o castelo Gaurdia e quando chegar a eles, haverá outra tentativa, mas desta vez contra o pai de Marle. Se encontrar o caminho para o teste, vai perceber um baú trancado. Para abrir este baú deve enfrentar Yaraka XXII. No baú, o verdadeiro chanceler o espera, então se quiser lutar com Lavos vai ter que pegar a Moonlight Parade.

New Game +

Depois de vencer o jogo uma vez esta opção vai aparecer. Escolhendo esta opção você vai começar um jogo novo com todos os itens e experiência que tinha no anterior. Se vencer o jogo novamente, vai receber um final diferente.

Aumente o poder para o futuro

Esta dica funciona com a linha de tempo do jogo. Se pegar um baú no passado ele não estará lá no futuro. Mas se pegar o baú no futuro e voltar para o passado vai receber um item diferente. Mas ao invés de ficar pegando as coisas do futuro e depois do passado, simplesmente vá para o passado e quando selecionar um baú selado escolha NÃO pegar o que está dentro. Então quando for para o futuro vá para a mesma caixa. O que vai estar dentro é um item mais poderoso. Aqui vai a lista de equipamentos:

PASSADO - FUTURO

White Vest - White Mail
Black Vest - Black Mail
Red Vest - Red Mail
Blue Vest - Blue Mail
Kali Blade - Shiva Edge
Siren crossbow - Valkyrie
Nova Armor - Moon Armor

Resgate a mãe de Lucca

Há como resgatar a mãe de Lucca entrando em um portal vermelho. Para fazer com que ele apareça deve fazer o seguinte: Quando estiver perto do final do jogo, vá para 600 A.D. Perto da casa de Fiona você deverá ver um tornado na areia. Leve pessoas que tenha magia da água e gelo. Logo que chegar ao final desta área vai ter que lutar com um esqueleto parecido com aquele que lutou na Zeenan Bridge. Use apenas magias do gelo e água para deixá-lo mais fraco e depois ataque-o. Depois que acabar com ele volte e fale com Fiona, depois de falar com ela, saia e coloque Robo em sua equipe. Fale com Fiona de novo e Robo vai perguntar se pode ficar para ajudar Fiona. Saia novamente e vai ver Robo colocando sementes no chão e fazendo outros trabalhos de fazenda. Voe de volta para 10000 A.D. onde havia o deserto é agora uma enorme floresta com uma catedral no meio. Entre na catedral e você vai encontrar um Robo bem velho. Aqui aparece o portal estranho. Depois de tirar o velho robô do pedestal, você e o resto de sua equipe estarão conversando na floresta. Haverá um portal aqui. Entre e Lucca vai ser mandado de volta para a sua casa no passado. Depois de um pouco de conversa, Lara vai começar a ser sugada pela máquina. Vá a ela e vai perguntar qual é o password. Depois da cena desaparecer aperte L-A-R-A em seu controle. A máquina vai parar e Lara estará a salvo, se terminar o jogo e ter feito isso, ao invés de Lara ficar sentada ela estará dançando com Taban.

Naga-ette Bromide secreto

Quando for pela primeira vez na catedral em 600 A.D., vá para a primeira sala a esquerda das escadas onde há os três baús. Vá para o desenhado e abra-o e vai receber o Naga-ette Bromide. Não sei o que faz, mas é um segredo e vai ter uma luta quando o pegar.

Cena secreta

Quando estiver na sua cela de prisão, pegue a sacola, beba do copo e salve o jogo se quiser. Espere na cela até o dia da execução. Quando estiver para ser morto, um dos membros do time (o que construiu os telepods na fera) irá atirar em todos os inimigos com a sua nova Zonker 38. Agora os únicos inimigos que deverão estar vivos são aqueles escudos gigantes.

Evite as lutas com os guardas

Quando estiver na prisão por ter raptado Marel, se você escapar antes que Lucca o salve poderá evitar as lutas com os guardas, se chegar por trás deles basta apenas apertar A para matá-los de uma vez. Quando eles estiverem mortos apenas aperte A de novo para pegar o Mid Tonic.

Power Tabs Infinito

Você precisa de Ayla em sua equipe para fazer isso. Quando estiver no Black Omen no final, na sala logo depois dos dois NUS há um Turbo Monster. Use o Charm com Ayla e vai receber um Powertab. Fuja e volte para a sala com os Nus. Volte na sala do turbo e faça isso de novo. Faça isso até ter quantos Powertabs que quiser.

Shelters ilimitados

No Guardia Forest 600A.D. olhe para a única moita que se move quando você chega perto. Fale com ela e um monstro vai sair correndo deixando um Shelter para trás. Saia das cena e volte novamente. Pode fazer isso quantas vezes quiser.

Destranque a porta da fábrica

Se estiver com problemas na porta do andar mais debaixo tente isso. Quando for ao computador e ele pedir um código pressione X, A, B, Y.